APRENDENDO A DESENHAR

COM OS MAIORES MESTRES INTERNACIONAIS

volume I

Panini Comics

INTRODUÇÃO DE **JOE QUESADA**

APRENDENDO A DESENHAR

COM OS MAIORES MESTRES INTERNACIONAIS

volume I

CAPA (ARTE)
Frank Cho

CAPA (COR)
Brett Evans

QUARTA CAPA
Matt Halley, Jim Lee, Greg Horn

TRADUÇÃO
Helcio de Carvalho e Otávio Almeida

SUMÁRIO

JOE QUESADA

Muitos anos atrás, durante o que podemos chamar de a Era Dourada da Ilustração Moderna, os artistas que se candidatavam a desenhar tinham que ter um nível técnico tão alto, que apenas os realmente excelentes conseguiam trilhar uma carreira rentável.

Naquela época, tudo, desde livros e capas de revistas até a primeira página dos jornais e pôsteres de filmes, requeria as habilidades artísticas dos melhores ilustradores do mundo. Era comum andar pelas ruas e ver as mais belas artes em outdoors, anúncios de carros e até mesmo de comida enlatada. E esses artistas sentiam um grande orgulho de saber que podiam desenhar qualquer coisa, qualquer coisa mesmo, que fosse requisitada. Eles tinham que; era o seu trabalho.

Hoje, com os adventos da fotografia e das artes digitais, há quem diga que a gloriosa era dos grandes ilustradores passou...

...ou será que não?

Eu diria que, enquanto todas as oportunidades do passado para grandes ilustrações praticamente secaram, ainda existe uma que, ao meu ver, é o último bastião para os grandes ilustradores se expressarem e repetidamente exibirem suas habilidades. Aquilo que o mercado de ilustração publicitária perdeu, a indústria dos quadrinhos ganhou!

Muitos já comentaram sobre como, ao longo de mais ou menos 20 anos, a arte dos quadrinhos se sofisticou. Isso porque em nenhum outro lugar do planeta, em nenhuma outra indústria, é possível encontrar o brilhantismo que hoje existe no universo das HQs. Estou falando de Grandes Mestres na arte da ilustração e, ainda mais importante, da narrativa visual. Esses grandes artistas, que em tempos mais simples estariam trabalhando em outros ramos, hoje podem chamar os quadrinhos de lar. O lugar onde realmente é possível pegar um lápis e usar seus dons divinos.

E isso nos remete a este momento! Posso sentir a palma de suas mãos começando a suar e seu corpo tremer de agitação. Eu sei, eu sei... você mal pode esperar para passar por esta introdução e ir direto ao que se revela nas páginas seguintes. Mas me aturem só mais um ou dois segundos, porque o gentil pessoal da *Wizard* me pediu para transmitir algumas informações antes de começarmos.

Como editor-chefe da Marvel, artistas sempre me perguntam o que procuramos nos novos talentos. Seria algum estilo ou técnica especial, algum dinamismo maluco ou anatomia perfeita?

"Em que outro lugar do planeta Terra você encontraria lições tão minuciosas para ajudá-lo a começar sua jornada nesta estrada rumo ao sucesso?"

Não, não é nada disso.

Nós procuramos três coisas básicas: um desejo ardente (vamos chamar de o olho do tigre), a capacidade de contar uma história de forma clara e a habilidade de desenhar qualquer coisa. Qualquer coisa que seja requisitada.

Isso parece familiar?

Pense bem. Como artista de quadrinhos, você pode ter que desenhar um tiroteio no Velho Oeste em determinado momento e, no seguinte, uma fantástica batalha medieval. Onde mais isso seria possível? Onde mais você teria que saber fazer isso e, ainda por cima, fazer bem feito?

O que nos leva ao título deste livro.

O DEMÔNIO EM DETALHES
Do rascunho original à arte finalizada, a capa da revista americana *Wizard* nº 151, feita por Joe Quesada, é um exemplo de como se desenhar.

Em que outro lugar do planeta Terra você encontraria lições tão minuciosas para ajudá-lo a começar sua jornada nesta estrada rumo ao sucesso, para desenvolver a habilidade e o conhecimento que poderão torná-lo um artista profissional de quadrinhos? E onde mais você encontraria essas lições ensinadas por Grandes Mestres como Art Adams, Jim Calafiore, Sean Chen, Frank Cho, Gary Frank, Tom Grummett, Matt Haley, Scott Hanna, Greg Horn, Phil Jimenez, Dale Keown, George Pérez, Tom Raney, Eduardo Risso, Darick Robertson, Bart Sears, Michael Turner, Martin Wagner e Mike Wieringo? Isso mesmo: exatamente aqui. Neste pequeno compêndio com as melhores aulas de desenho elaboradas para a revista *Wizard*, você encontrará o ponto de partida para chegar ao topo dos quadrinhos. E tudo isso vindo de caras que estão na frente de batalha, os melhores profissionais de HQs da atualidade. Ei, olhe pra mim – estou no comando da Marvel e para conseguir isso só precisei fazer uns desenhos bonitinhos. Bom, tá certo... não foi só o que precisei fazer, mas, com certeza, grande parte teve a ver com isso.

Olhe, eu sei que à primeira vista algumas das coisas aqui mostradas podem parecer difíceis – como pareceram para todos nós no começo –, mas tem um segredo: é divertido pra caramba! Tenha isso em mente e você vai passar por todas as lições deste livro e querer mais. Imagine conseguir pagar seu aluguel "rabiscando" seu personagem favorito todos os dias. Com certeza isso é bem melhor do que cavar buracos, certo? E se você estiver lendo este livro só por ler, maravilha. Divirta-se rabiscando alguma coisa. Eu não consigo pensar num hobby melhor.

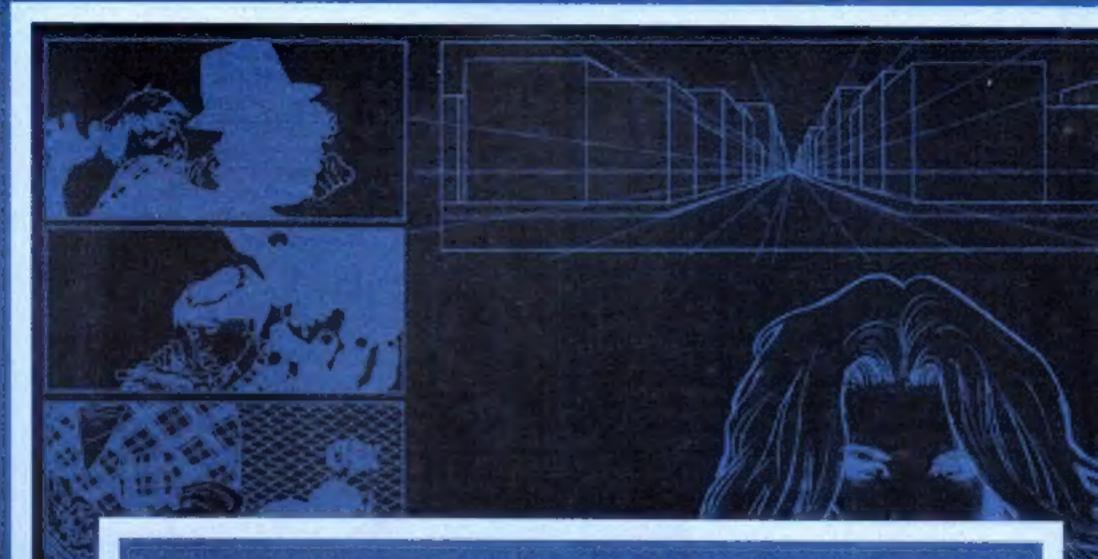
Mas, lembre-se de uma coisa: não corte caminho, não pule as lições e tudo vai se encaixar perfeitamente. Você não pode se concentrar apenas em anatomia ou narrativa visual sem estudar perspectiva primeiro. Você não pode aprimorar suas fontes de luz sem saber como usá-las em conjunto com a narrativa visual. Tudo faz parte de uma mesma coisa: o aprendizado na arte da ilustração Clássica.

Bom, é o que eu tinha a dizer. Com certeza, espero te ver numa das incríveis convenções da revista *Wizard* com seu novo portfólio em mãos. E quem sabe, talvez um dia você irá se tornar um dos nossos artistas superstars. Ou ainda – o editor-chefe da Marvel.

Ei! Cuidado com essas idéias, hein!

Te vejo nos quadrinhos.

Joe Quesada
Editor-Chefe da Marvel

Os desenhos incríveis de Joe Quesada embelezaram as páginas das revistas Demolidor *e* X-Factor *da Marvel.*

CAPÍTULO UM:
AS FERRAMENTAS DO OFÍCIO

MATERIAIS BÁSICOS

POR DAVID ALLEN JONES
E A EQUIPE DA REVISTA *WIZARD*

Até mesmo Jack Kirby precisava de uma borracha. E não são apenas borrachas que você vai precisar para se tornar o próximo Jim Lee ou Alex Ross. Serão necessários os lápis, pincéis e esquadros corretos para ganhar tempo e evitar a frustração de usar materiais ruins, prejudicando, com isso, o resultado do trabalho. O problema é que entrar em uma loja de materiais artísticos pela primeira vez pode ser como comprar uma rocha com propriedades magnéticas numa loja esotérica – tudo será estranho se você não conhecer os tipos de papel ou os pincéis que deve usar.

Este capítulo vai informar você do básico – grafites, borrachas, nanquins, etc. – e lhe dar algumas dicas sobre as ferramentas que os profissionais usam em seus trabalhos. Agora, pode quebrar seu cofrinho e ir comprar materiais de verdade!

DESENHO

1
2
3
4

GRAFITE Os lápis estão disponíveis nas mais variadas densidades, do 2H (o mais duro) ao 6B (o mais macio). Grafite "duro" – como é geralmente chamado – tem vida mais longa e deixa menos material para se apagar nas páginas. Com grafite macio, sobra mais resíduo no papel, ele acaba mais depressa e você vai notar que é mais difícil arte-finalizar sobre ele, pois as partículas de nanquim tendem a deslizar para fora de sua superfície.

LAPISEIRAS Esse tipo especial de "lápis" (1), a lapiseira, está disponível em várias densidades de grafite e tem uma grande vantagem sobre os lápis: você nunca precisa apontá-la. "Eu uso uma lapiseira 0.5 para todo o meu trabalho de quadrinhos, grafites de H a B", diz o desenhista de *Os Vingadores*, Steve McNiven. "Existem outras lapiseiras (2), maiores, que basicamente portam grafites maiores e mais grossos, que precisam ser apontados."

GRAFITE-AZUL Muitos artistas, como George Pérez, de *Liga da Justiça & Vingadores*, usam lápis de grafite azul (3) para fazer esboços e depois finalizá-los com grafite preto. O grafite azul normalmente não aparece quando escaneado na forma de bitmap ou quando xerocado, e as linhas definitivas são mais facilmente destacadas do esboço no lápis final. O grafite azul pode ser achado em forma de lápis e lapiseiras.

PINCÉIS

TIPOS DE PINCÉIS

Provavelmente você vai achar mais utilidades para pincéis na criação de Quadrinhos do que para pintar sua sala, por isso, é importante fazer uso dos pincéis corretos. Pincéis largos e com cerdas achatadas são bons para fazer linhas grossas, linhas rápidas e para preencher grandes áreas de preto, enquanto os finos e arredondados são usados para detalhes. O comprimento e tamanho do cabo também afetam o resultado.

WINSOR & NEWTON SÉRIE 7 & PINCÉIS KOLINSKY

A série 7 W&N é usada por vários profissionais de quadrinhos, incluindo John Cassaday, da série *Surpreendentes X-Men*. O arte-finalista de *Batman*, Tom Nguyen, concorda: "Não se contente com material barato. Pessoalmente, eu uso a série 7 da W&N. Se cuidar bem deles, esses pincéis vão durar para sempre". O conjunto importado chega a 300 dólares, e individualmente o mais caro pode atingir 200 dólares! Porém, para quem deseja se tornar profissional, comprá-los é um investimento que talvez valha a pena. [No Brasil, a série Kolinsky, fabricada pela Tigre, é mais facilmente encontrada. A marca Tigre é usada por vários profissionais brasileiros, como o desenhista e arte-finalista Marcelo Campos de *Action Comics*, que diz: "São pincéis muito bons. Uso somente esta marca. Os Kolinsky fabricados no Brasil são bem mais baratos, chegando a custar entre 12 e 20 reais". Nota do Tradutor].

ESCOLHAS MAIS BARATAS

É claro que existem opções mais acessíveis ao artista iniciante. Você pode sempre adquirir pincéis de marcas variadas e fazer testes para habituar-se ao uso dessa ferramenta. Mas há um detalhe: eles não duram tanto quanto os pincéis mais caros e de melhor qualidade.

MATERIAIS BÁSICOS

CANETAS & BICOS-DE-PENA

Outra opção para arte-final são as canetas e bicos-de-pena, que quando usados corretamente são excepcionais. Assim como acontece com os pincéis, você precisa escolher a ferramenta mais adequada para o trabalho a ser feito.

MARCADORES

As canetas com ponta de feltro oferecem um seguro fluxo de tinta, geralmente não são caras e são descartáveis. O problema é que a tinta delas tende a desbotar com o tempo. As pontas grossas (1) são indicadas para áreas grandes de preto, enquanto as finas (2 & 3) são mais indicadas para traços precisos e delicados.

CANETAS TÉCNICAS

Diferente dos marcadores, as canetas técnicas (5) conservam a arte a nanquim por anos. Essas canetas usam a própria tinta nanquim, são recarregáveis e produzem traços consistentes com espessura precisa (linha uniforme). Além disso, a carga de nanquim delas é bem grande, o que permite seu uso por muito mais tempo. "Em termos de canetas técnicas, eu uso as Koh-I-Noor normais", diz o desenhista John Cassaday. Elas vêm nas mais variadas espessuras, por isso, o mais indicado é comprar um conjunto.

BICOS-DE-PENA

Canetas técnicas têm certos inconvenientes: alguns artistas as consideram temperamentais e chatas de se limpar, além de produzirem linhas precisas demais e dificultarem a variação do peso do traço. Se você quer uma linha de espessura variada (como a maioria dos artistas de quadrinhos), é melhor usar bico-de-pena (4). Existe uma grande variedade de tamanhos e modelos para ajudá-lo a obter o efeito desejado. Só tenha em mente que o reservatório de tinta é limitado à própria pena e, por isso, acaba muito rápido. A pena tem que ser molhada diversas vezes e só deve ser usada para linhas relativamente curtas (ou movimentos curtos e rápidos, como hachuras).

NANQUIM

Os profissionais costumam usar nanquim preto, e a marca depende da preferência pessoal. Você vai descobrir que certos tipos de arte funcionam melhor com determinados tipos de materiais. "Experimente várias marcas para descobrir qual é a mais adequada ao seu trabalho", diz o arte-finalista Tom Nguyen. "Nem sempre dois vidros do mesmo nanquim são iguais". Felizmente, há uma boa variedade de marcas para você escolher.

Algumas dicas: pincéis funcionam melhor com nanquim mais consistente, como é o caso do Kooh-I-Noor. Você pode misturá-lo com um mais ralo, até achar a textura ideal. Se for usar bico-de-pena, o mais indicado é um nanquim ralo, que flua com mais facilidade no papel. Canetas técnicas podem ser difíceis de limpar, portanto é melhor usar o tipo de tinta feito especificamente para elas.

É claro que você vai cometer erros no processo de arte-final, por isso, em seu arsenal não pode faltar guache branco. Ele ajuda a tornar o preto acinzentado (além de ser usado para efeitos especiais) e é bem mais efetivo e confiável que os conhecidos "corretivos".

> **"Aprender como e por que as coisas funcionam ajuda a personalizar sua arte e a destacar seu trabalho."**
>
> —JOHN CASSADAY, *Surpreendentes X-Men*

BORRACHAS

LIMPA-TIPOS (1) – essa espécie de borracha é ideal para apagar facilmente traços de lápis depois que o desenho foi arte-finalizado. Elas podem ser moldadas em diferentes formatos para limpar áreas grandes e pequenas, e não ficam saturadas de sujeira. É um material barato e pode ser encontrado em várias papelarias, em diversos tamanhos.

BORRACHA POROSA (2) – ela é macia, mas esfarela com facilidade. Esse tipo de borracha trata a superfície do desenho mais delicadamente do que as borrachas comuns. Passar borracha sobre uma área com nanquim pode causar borrões ou esmaecer o traço. A porosa evita que isso aconteça.

BORRACHA COMUM (3) – essa é a borracha escolar, tradicional, que conhecemos e adoramos. É confiável para apagar linhas de lápis, mas com o tempo pode ficar suja e seca, se você não for cuidadoso.

BORRACHA BRANCA DE VINIL (4) – essa é a ferramenta de correção mais usada por ser a mais delicada das borrachas. Funciona muito bem sobre nanquim, não se esfarela e dura bem mais do que todas as anteriores.

ALMOFADA SECANTE (5) – são pequenas almofadas de algodão com partículas de borracha dentro. Não funcionam do mesmo modo que uma borracha, pois são usadas para evitar borrões nas páginas. Sua superfície porosa deixa as partículas de borracha vazarem para fora. Assim, caso você esteja usando réguas, gabaritos, etc, eles podem deslizar sobre as partículas e não arranhar a página.

"Os materiais que funcionam para mim podem não funcionar para você. Assim sendo, faça uma pesquisa antes de ir até uma loja de materiais de arte."
—STEVE MCNIVEN, *Os Vingadores*

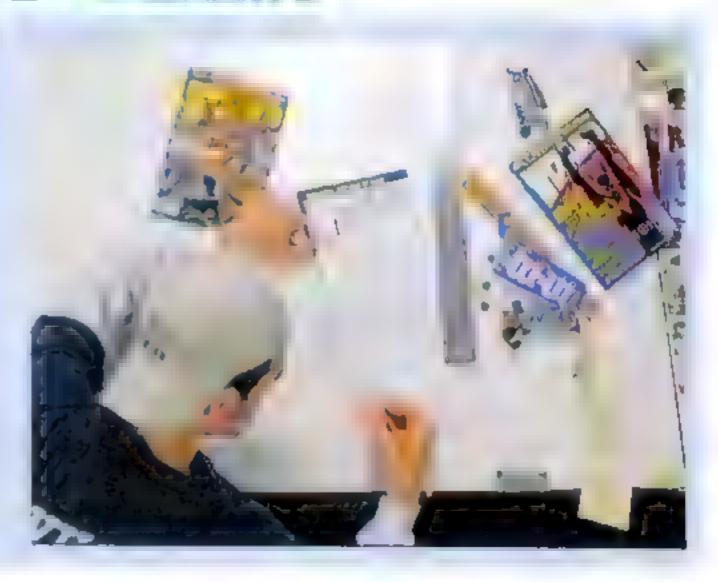
FERRAMENTAS DE DESENHO

Se não for uma aberração da natureza, você vai precisar de ajuda para desenhar linhas retas e círculos perfeitos. Por isso, seu arsenal deve ter uma régua-tê (1), esquadros (2), gabaritos de várias formas e tamanhos (3), compasso (4), uma esponja comum (5) e um pedaço de pano qualquer (6) para manter tudo limpo.

PAPÉIS

Agora que já sabe *com o que* desenhar, *onde* você vai desenhar? Quase todos os profissionais usam pranchas do papel americano Bristol, que é encontrado em dois modelos: liso, perfeito para a arte-final (e também usado para desenho a lápis), e poroso, que é mais indicado no uso de carvão, pastéis e trabalhos com grafite.
No Brasil, os papéis mais indicados (e mais facilmente achados) são Fabriano, Schweller e Opaline.

SEU LUGAR DE TRABALHO

Quando criar seu próprio estúdio aí sim você vai se sentir um verdadeiro artista. Primeiro será necessário uma prancheta ajustável. O preço varia dependendo da marca e dos acessórios que acompanham os modelos. Além de uma confortável cadeira, também será preciso uma luminária. O lendário artista do Homem-Aranha, John Romita Sr., diz: "Recomendo uma luminária que tenha dois tipos de lâmpadas – incandescente e fluorescente. A claridade que elas emitem imita a luz natural e não danifica sua vista." Você também pode ter um espelho para ajudar no desenho de expressões faciais. Decore seu espaço de trabalho com tudo que possa inspirá-lo – desde pôsteres e bonecos de seus personagens favoritos até arte original que você tenha adquirido – e está pronto para começar!

AS MELHORES REFERÊNCIAS

Aqui damos uma pequena amostra de alguns dos melhores livros de referência quando se está aprendendo a desenhar profissionalmente. Se você perceber que precisa de ajuda em alguma coisa específica, procure mais referências para melhorar suas habilidades.

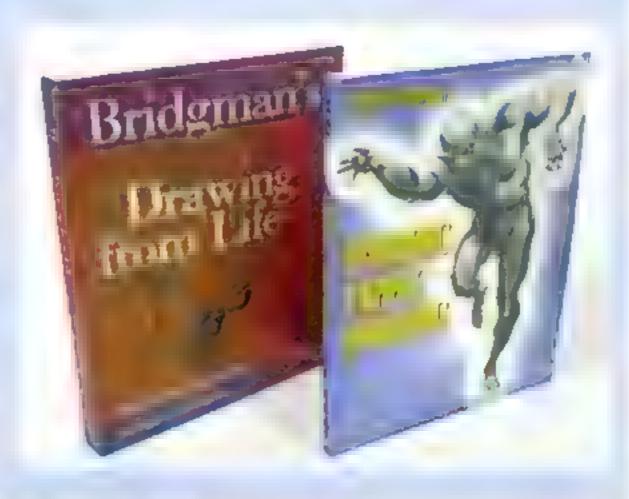
ANATOMIA & DESENHO DA FIGURA HUMANA

- *Anatomia Dinâmica, Desenho da Figura Humana, Cabeças Dinâmicas* e *Mãos*, todos de Burn Hogarth, o artista que deixou sua marca nos quadrinhos desenhando as tiras de *Tarzan* nos anos 30 e 40. Esses livros ensinam você a construir anatomias e explica como o corpo humano funciona no desenho.
- *George Bridgman's Complete Guide to Drawing From Life*: um livro que traz centenas de poses dinâmicas. Essa versão reúne a coleção antiga, apresentada em dois volumes.
- *Human Anatomy for Artists*, de Eliot Goldfinger, um livro um tanto caro, mas bem explicativo.

TEORIA DOS QUADRINHOS

- *Quadrinhos & Arte Sequencial*, de Will Eisner: o artista e criador de Spirit ensina o passo-a-passo da narrativa visual.
- *Desvendando os Quadrinhos* e *Reinventando os Quadrinhos*, de Scott McCloud: ambos os livros trazem idéias novas, conselhos e diferentes pontos de vista sobre a arte dos quadrinhos.

OBRAS-PRIMAS EM QUADRINHOS

- *Watchmen*, de Alan Moore & Dave Gibbons: um entendimento revolucionário sobre o mundo dos super-heróis.
- *Batman: Ano Um*, de Frank Miller & David Mazzucchelli: um exemplo deslumbrante da utilização de luzes e sombras.
- *The Deadman Collection*, de Neal Adams: uma amostra da inovadora e dinâmica arte de Adams em seu apogeu, nos anos 60.

CAPÍTULO DOIS: DESENHO BÁSICO

- CONSTRUÇÃO DA FIGURA HUMANA
- PERSPECTIVA BÁSICA
- PERSPECTIVA AVANÇADA
- USANDO PERSPECTIVA
- SOMBREAMENTO

FIGURA HUMANA POR JIM CALAFIORE

Os métodos de construção da figura humana podem ser tão específicos a um desenhista quanto o seu estilo. Tudo é questão de encontrar um processo de desenho confortável, que também seja eficiente em termos de tempo (ainda mais quando se trabalha em um título mensal).

Antes de começarmos: esta não é uma lição de anatomia. Aqui não temos espaço suficiente para sequer começar a explicar isso. Recomendo que você compre livros específicos sobre o assunto. E se alguma escola de artes der aulas com modelos vivos, faça o curso sem pestanejar. Por quê? Porque você precisa dominar o básico, entender a estrutura antes de começar a distorcê-la.

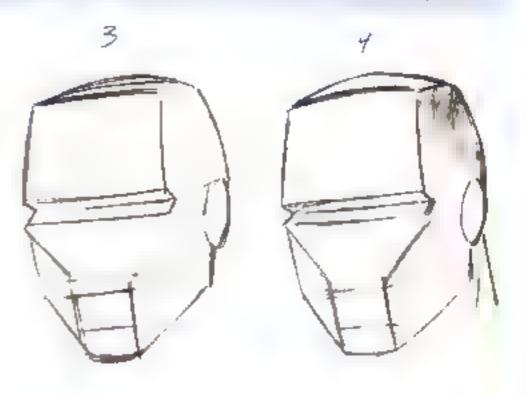
PROPORÇÃO

Usando a altura da cabeça humana como unidade de medida, uma pessoa normal mede cerca de sete a oito cabeças de altura. Mas nós não estaremos desenhando pessoas reais. Todos já vimos uma enorme variedade de proporções humanas nos gibis, dependendo do artista: desde hiper-realismo até gigantes totalmente distorcidos. Cabe a você decidir qual tipo funcionará melhor dentro de seu estilo, mas às vezes o realismo simplesmente não funciona.

Veja o Hulk, por exemplo: se for desenhado com as proporções de um ser humano real, não vai funcionar, não importa quantos músculos sejam desenhados nele. É o tamanho menor de sua cabeça, comparado com o resto do corpo, que dá a ao gigante verde seu tamanho descomunal (tudo no Hulk tem que ser maior, e eu costumo aumentar suas mãos também). O Thor, da mesma forma, não pareceria correto se seus ombros não fossem mais largos que o normal.

Checar as proporções pode ajudar a criar uma identidade para o personagem.

CABEÇAS

Quando desenho qualquer figura, normalmente começo pela cabeça. Acho mais fácil colocar o tronco numa cabeça já desenhada do que o contrário. O diagrama abaixo mostra os quatro passos básicos para se construir uma cabeça.

Como pode ver, estou esboçando os planos básicos do rosto de uma forma muito básica (no quarto exemplo, você também poderá ver como ver as sombras facilitam o trabalho). Este é o "esqueleto" básico de todas as cabeças que desenho, e eu simplesmente ajusto a estrutura para condizer com o esboço que fiz. Na figura à esquerda, você pode ver como detalhei mais a cabeça, partindo de uma estrutura básica.

GIRO

Quando começo a desenhar uma posição específica, faço isso com um "boneco de palitinhos". A menos que o personagem esteja de pé, parado, eu normalmente tento girar um pouco sua estrutura, dando mais dinamismo à posição.

Na FIGURA A, desenhei linhas horizontais através da cabeça, ombros e cintura – os três maiores eixos independentes do corpo humano. Na pose de descanso as linhas ficam paralelas. Na figura seguinte, você pode ver as rotações de cada eixo. Mas cuidado, você pode torcer as figuras somente até o ponto em que elas comecem a ficar "estranhas". Qualquer grande porção do corpo raramente consegue ficar perpendicular à outra. Tente girar a cabeça e verá que seu queixo não consegue chegar até o ombro perfeitamente... Bom, não sem muita dor e uma futura visita a um massagista. O mesmo vale para o tronco e os quadris.

Às vezes, desenho primeiro as linhas "torcidas" para ver como vai ficar a tensão na figura.

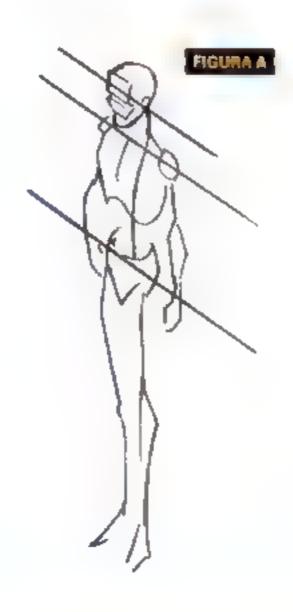



FIGURA A

OSSOS EXPOSTOS

Agora vamos para o desenho mais acabado na Figura B. Parece que estou fazendo outro boneco de palitos, mas desta vez, no entanto, estou trabalhando com os palitos que correspondem ao esqueleto humano (bem, na verdade somente alguns deles e de modo simplificado). Isso ajuda a trabalhar os tamanhos e a visualizar as juntas do corpo.

Você vai perceber a linha mais grossa, que indica a espinha. Nesse estágio, acho que ajuda muito desenhar a espinha logo depois de fazer a cabeça; facilita manter a proporção, fazendo a cabeça, o tronco e os quadris ficarem do tamanho ideal. A partir da coluna, eu desenho a caixa torácica e marco a área pélvica. Destes pontos, os membros são adicionados naturalmente.

Note que outra vez eu desenhei as linhas "torcidas" atravessando a cabeça, o tronco e a área pélvica.

ESBOÇANDO

Nesta figura, eu esbocei as formas básicas do corpo humano – peito, barriga, braços, pernas, etc. Ainda não estou sendo muito específico aqui; apenas tento me certificar de que as proporções estão corretas. Eu uso formas simples como esferas, cilindros e blocos para construir a figura. O conhecimento de anatomia ajuda a dar forma ao desenho. Você também vai notar que em alguns lugares, como o peito, comecei a delinear planos específicos, da mesma forma que fiz com a cabeça, no início do capítulo.

DICAS PROFISSIONAIS

REFERÊNCIAS

"Desenhe com base no mundo que o cerca – desenhe janelas, telefones, carros; tudo. Assim, você poderá fazer cenários convincentes, deixando suas figuras humanas mais críveis."

– John Romita Sr., *Amazing Spider-Man*

BOMBANDO!

Agora vamos começar a colocar grupos de músculos específicos (Figura C). De novo, não posso ir muito a fundo sobre anatomia, por isso, sugiro que consulte livros especializados no assunto. Acho que revistas de musculação e fitness podem ajudar bastante, desde que os músculos sejam bem delineados e o modo como funcionam bem definido. Músculos não agem independentes uns dos outros; eles sofrem uma "reação em cadeia".

Cedo ou tarde você vai descobrir seu próprio jeito de desenhá-los

FIGURA C

E ENTÃO...

Coloque um uniforme, todos os superadereços e está pronto! Agora, você pode dizer que a figura na seção "ESBOÇANDO" não parecia que se transformaria em um Wolverine... ela estava tão magrinha!

E essa é exatamente a lição. O esquema básico para a construção das figuras é o mesmo tanto para uma pessoal normal como para um baixinho bombado, invocado e com palitos de dentes saindo das mãos!

Hã... ele não me escutou dizer isso... escutou?

Ah!

Bom, tenho que ir. Valeu!

O talento de Jim Calafiore tem agraciado as páginas de várias séries, incluindo Aquaman, *da DC, e* Exilados, *da Marvel.*

PERSPECTIVA BÁSICA

POR BART SEARS

Saudações, caros amigos! Muito do que sei sobre perspectiva foi absorvido de várias fontes, em diferentes momentos da minha vida. Uma dessas fontes foi um livro que mais tarde descobri ser o melhor sobre desenho de perspectiva: *On The Spot Guides: Perspective Drawing* de Mark Way (publicado em 1989 pela Outline Press, Londres, Inglaterra). Tudo que você quer saber está ali, explicado de modo relativamente simples e ilustrado. É um verdadeiro tesouro sobre o conhecimento de perspectiva.

De acordo com o *Dicionário Webster*, "perspectiva" é: "1. A arte de representar objetos em um plano, de forma a mostrar três dimensões e indicar a distância do observador. 2. Proporção, inter-relação, escala. 3. Aparência em termos de distância". Eu não sei se poderia explicar melhor.

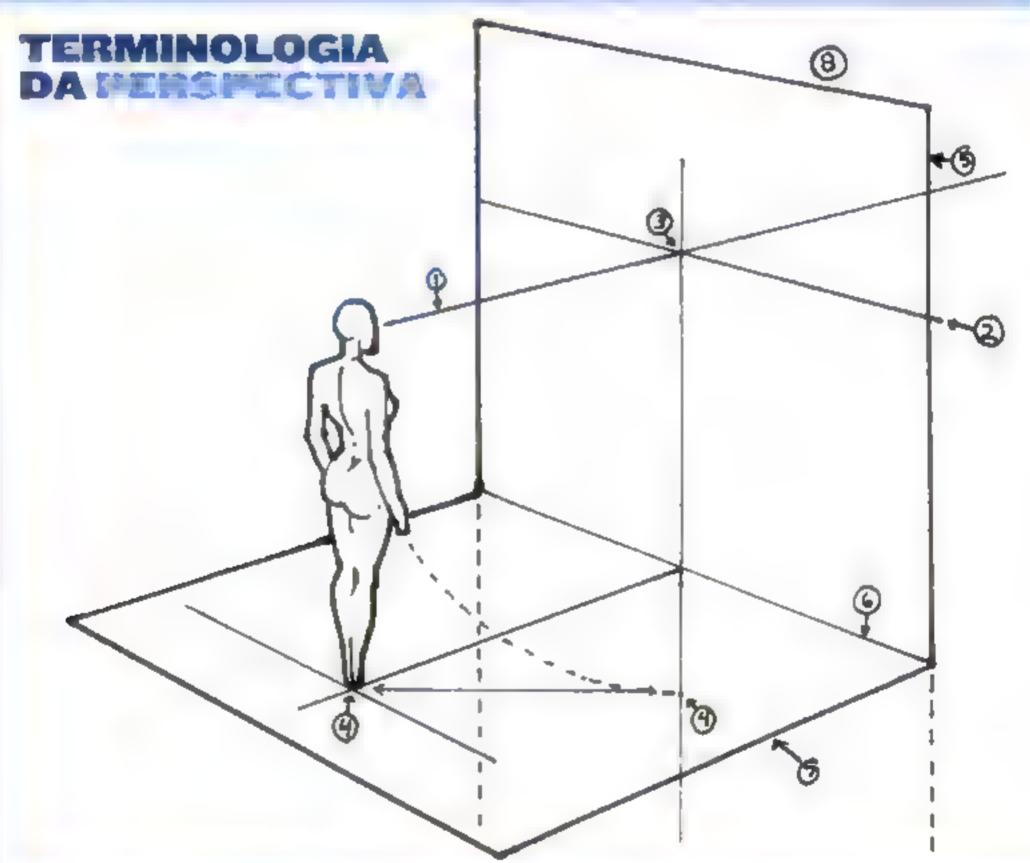
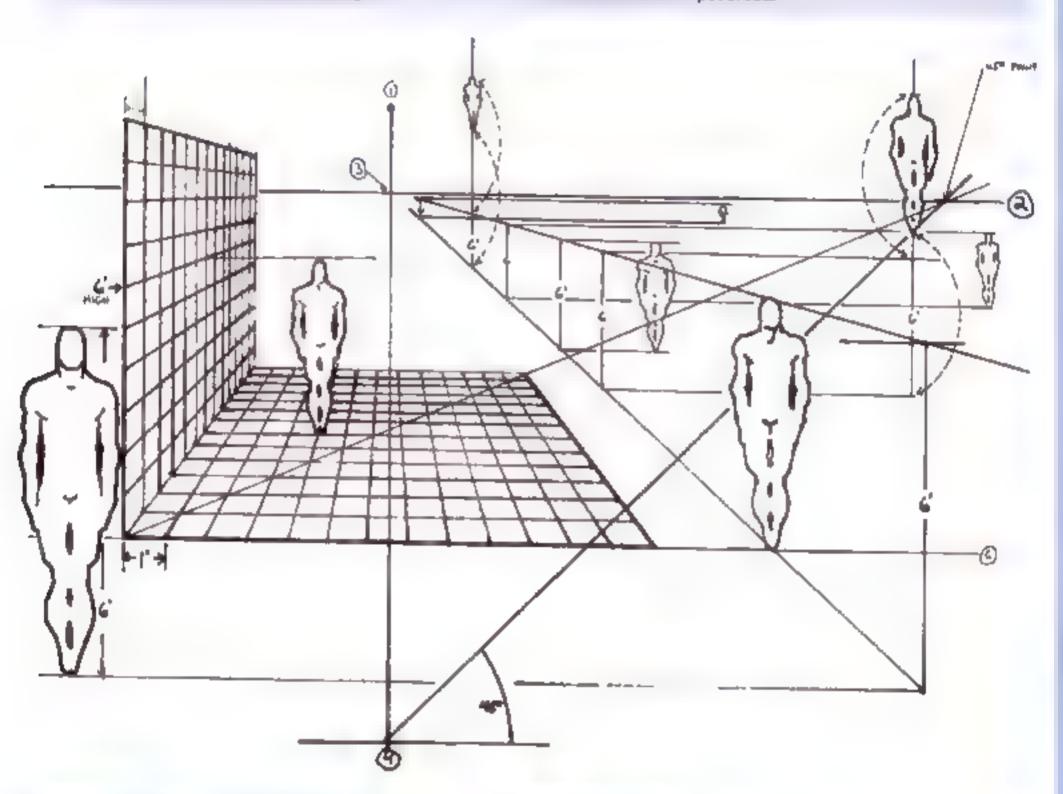
TERMINOLOGIA DA PERSPECTIVA

1. **Linha de Visão:** uma linha imaginária que sai do ponto de vista do observador e vai até o horizonte.
2. **Linha do Horizonte:** uma linha desenhada horizontalmente através do plano do desenho até o ponto de intersecção com a Linha de Visão.
3. **Ponto de Fuga:** ponto onde várias linhas paralelas parecem convergir na Linha do Horizonte.
4. **Ponto de Visão:** ponto no chão de onde o espectador está olhando.
5. **Plano do Desenho:** plano vertical imaginário através do qual o espectador está vendo a cena. Cada quadro de uma história em quadrinhos é considerado um plano imaginário.
6. **Linha do Chão:** uma linha horizontal desenhada para representar a intersecção do Plano do Desenho com o Plano do Chão.
7. **Plano do Chão:** plano horizontal no qual o espectador está parado. Não precisa ser o chão do desenho em si.
8. **Perspectiva de um Ponto de Fuga:** a forma mais simples de desenhar uma perspectiva (diagrama acima) onde todas as linhas paralelas parecem convergir para um único Ponto de Fuga no horizonte.

FOTO: PAUL SCHIRALDI

CONVERGÊNCIA E PROFUNDIDADE

O princípio da convergência atesta que quando um objeto com lados paralelos é visto em perspectiva, as linhas paralelas vindas do observador parecem se encontrar na Linha do Horizonte (sem convergir).

Essas linhas são conhecidas como Linhas de Fuga, e o ponto no qual elas convergem, Ponto de Fuga.

Quando objetos de tamanhos iguais recuam ao fundo, eles parecem ficar menores do que quando estavam perto do observador. Isso é conhecido como Profundidade. Quando a perspectiva é leve, a profundidade é gradual e quase imperceptível, mas quando a perspectiva é forçada, a profundidade fica dramática e poderosa.

PERSPECTIVA DE UM PONTO DE FUGA

Eu construí uma grade com a perspectiva de um Ponto de Fuga a partir de cima. Note como o ponto de visão da página anterior traduz-se em um desenho. Perceba a linha com 15 graus que vai do ponto de visão até a Linha do Horizonte, e note como esse Ponto de Fuga foi usado para ajudar a construir o chão e a parede da grade. Também como a série de figuras com 1,80m de altura foram determinadas pela localização de pontos de equilíbrio, seguindo as linhas de fuga do topo da cabeça até as verticais, desenhadas para cima, até os pontos de equilíbrio. Bom, há um bocado de coisas acontecendo aqui e temos pouco espaço para explicar. Estude isso e descubra as coisas da melhor forma que puder.

DICAS PROFISSIONAIS

DICA DE ESTILO!

Uma arte exageradamente estilizada pode ser boa para chamar atenção, mas ela corre o risco de ficar datada e você de perder a chance de ter trabalhos a longo prazo nos Quadrinhos.
Ethan Van Sciver, Lanterna Verde: Renascimento

AQUI VOCÊ TEM a primeira visão em perspectiva, e bem elucidativa, diga-se de passagem. Sei que muito dessa teoria não faz sentido à primeira vista, mas continue praticando e desenhando. Há tanto para se desenhar, e aqui tivemos realmente pouco espaço, mas mantenha-se firme e fatalmente a gente vai falar mais sobre esse fascinante assunto.

Bart Sears desenhou Dentes-de-Sabre *para a Marvel e* Liga da Justiça Europa *para a DC, e acha que se você tiver uma perspectiva única sobre a vida... desenhe-a!*

PERSPECTIVA AVANÇADA POR JIM CALAFIORE

Olá, pessoal! Aqui é Jim Calafiore de novo. Descobri, em treinos como este, que só a minha própria técnica não é o bastante. Quando se trata de representar objetos a distância e criar a ilusão de profundidade é preciso saber perspectiva.

Assim, devo acrescentar que aqui não é possível falar sobre *TODOS* os aspectos sutis da perspectiva... nem nesta lição e nem na próxima "Usando Perspectiva", da página 22. Como em qualquer outra técnica em que você esteja interessado, sugiro que procure livros especializados no assunto. Bom, vamos à lição!

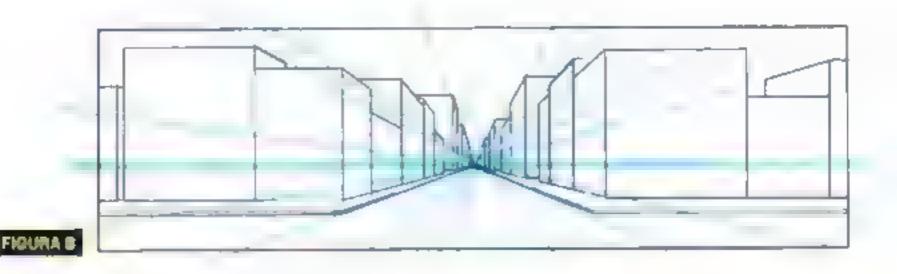
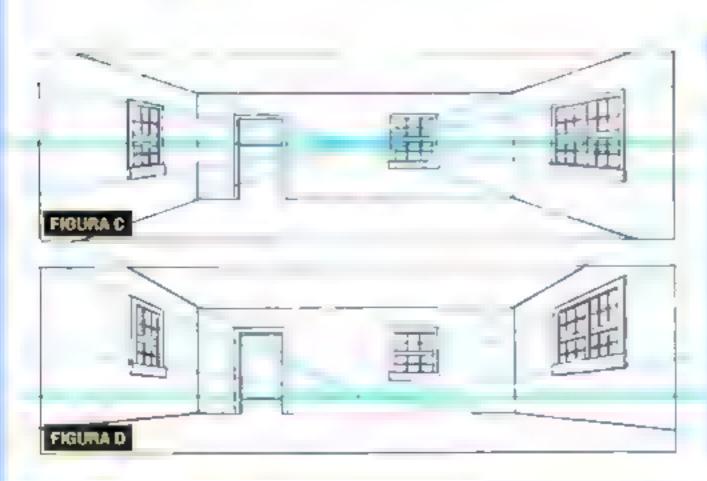
FUGINDO!

Vamos começar com a perspectiva de um Ponto de Fuga (Figuras A & B). Isso é exatamente o que parece: linhas de perspectiva originadas de um único ponto chamado Ponto de Fuga, o qual fica exatamente na Linha do Horizonte. Se um objeto é orientado por um plano – como a Terra – então essa linha é o nosso horizonte. Mas, não precisa ser. Ela também pode ser chamada de Linha da Visão. Seja lá como quer chamá-la, ela está em paralelo à câmera.

FIGURA A

FIGURA B

FIGURA C

FIGURA D

BRINCADEIRA DE CRIANÇA

A perspectiva de um Ponto de Fuga lida somente com a profundidade de uma dimensão. Na Figura C a profundidade da sala é orientada até o ponto de fuga. As outras duas dimensões, altura e largura, permanecem paralelas ao plano da câmera.

A perspectiva pode ser manipulada para mudar o clima da sala alterando-se o ângulo da câmera. Na Figura D, nós descemos a câmera até a altura de uma criança. Perceba como a Linha do Horizonte não mudou, apenas nossa relação com ela.

PERSPECTIVA DIVINA

Mas não vamos nos limitar a formas geométricas. Toda profundidade depende da perspectiva, especialmente as formas orgânicas. Aqui vemos dois ângulos extremos do Thor (Figuras E & F). O terceiro desenho, a figura menor, será nosso guia (Figura G). As linhas cortando o desenho nos mostram o que sabemos sobre o posicionamento relativo das diferentes partes do corpo: a largura de seus ombros comparada com o posicionamento dos pés, o comprimento de sua capa em relação aos pés e ombros, e assim por diante. Traduzindo isso para linhas que se originam em um Ponto de Fuga, nós conseguimos uma proporção quase exata da figura nas Figuras E & F.

OS SUSPEITOS

Você também pode usar a perspectiva para estabelecer uma relação entre o tamanho dos personagens. Todos sabemos que Ciclope é menor que Colossus, mas se ele estiver mais próximo de nós parecerá maior na fila dos personagens. Siga a linha da perspectiva e verá que a cabeça de Ciclope bate quase na altura do ombro do Colossus. A em de manter as respectivas alturas dos personagens consistentes, a perspectiva também os mantém consistentes com o cenário. Em uma cena na rua, isso ajuda a não fazer um personagem maior do que um poste.

MEXA-SE!

Tudo está em perspectiva, desde objetos simples, como uma arma, até objetos bem mais complexos, como um carro. Não só conseguimos uma boa representação de um carro em movimento, como também o fizemos vindo em nossa direção, adicionando drama e dinamismo ao desenho.

Linhas de perspectiva também podem ser usadas como "linhas de ação". Ignorando as linhas que usei para construir o objeto, as outras que sobraram dão movimento ao carro. As linhas de ação usam o Ponto de Fuga do carro, mesmo estando em algum lugar fora de página.

A SOMBRA SABE

Existe um uso para a perspectiva que não envolve proporção. Quando lidamos com uma fonte de luz bem próxima de objetos (o Sol é considerado muito distante), você pode usar essa fonte como um Ponto de Fuga para sombrear os desenhos.

Na verdade, estou usando dois Pontos de Fuga na ilustração abaixo: um na fonte de luz e outro diretamente abaixo, partindo do chão. A intersecção das linhas irradiando na direção e através de um objeto nos dá a posição das sombras do mesmo. (Para objetos ou partes de objetos que estejam fora do chão, como fiz com o joelho do Homem-Formiga e a alça da caneca, você deve projetar uma linha vertical de modo a indicar o ponto acima do chão)

Mas, atenção: como esta não é uma perspectiva de dois Pontos de Fuga, não é preciso se preocupar com as Linhas do Horizonte. Aqui não estamos usando a perspectiva como nos outros exemplos, e sim como meio de ajudar você com as sombras.

TOMADA VENCEDORA!

Finalmente, aqui vemos uma ilustração onde a perspectiva é parte integral da cena. O cenário com encanamentos foi feito usando a perspectiva de um Ponto de Fuga (note que o ponto não está no centro da cena, mas na parte esquerda inferior. Ainda que os canos na diagonal não estejam convergindo para esse ponto, você pode notar que eles estão paralelos ao plano da câmera). A perspectiva não só cria profundidade e drama, como também usa os canos para dar a impressão de "linhas de ação", reforçando o movimento do Fanático, sem adicionar um elemento que na verdade não existe.

É ISSO AÍ!

Espero que voc... Espere! E quanto à perspectiva com dois e três Pontos de Fuga? Bem, você vai ter que virar a página para descobrir! Até já!

USANDO PERSPECTIVA

POR JIM CALAFIORE

Bem, agora que já vimos a perspectiva de um Ponto de Fuga, estamos prontos para encarar a de dois e de três pontos. De certa forma, se conseguimos fazer você entender o básico, com as outras será apenas questão de somar perspectivas adicionais. Não vamos alterar os conceitos aqui, apenas a maneira de aplicá-los.

Por outro lado, nem tudo é assim tão simples. Perspectivas de dois e três pontos apresentam problemas bem peculiares, mas, quando executadas de forma correta, o resultado final mostra bem a diferença entre um desenho comum e um grande desenho.

Bom, chega de perder tempo. Vamos começar.

APONTANDO

Enquanto a perspectiva de um ponto lida somente com a manipulação de uma das dimensões de um objeto, a de dois pontos lida com duas dimensões (vocês já tinham percebido, certo?). Assim como em qualquer tipo de perspectiva, nós temos uma Linha do Horizonte (ou linha de visão) em paralelo com o plano da câmera. Desta vez, como estamos lidando com duas dimensões em perspectiva, temos dois Pontos de Fuga distintos na Linha do Horizonte, de onde partirão as linhas que se cruzam (Figura A). Esboçar primeiro as formas básicas do desenho ajudará a localizar os Pontos de Fuga que irão gerar o restante dos objetos na cena.

Na Figura B estamos enxergando uma esquina com prédios simplificados. A largura e profundidade não estão paralelas ao plano da câmera (somente a altura está), mostrando assim o efeito de distorção da perspectiva.

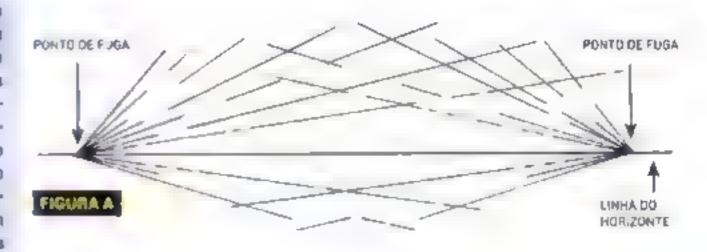
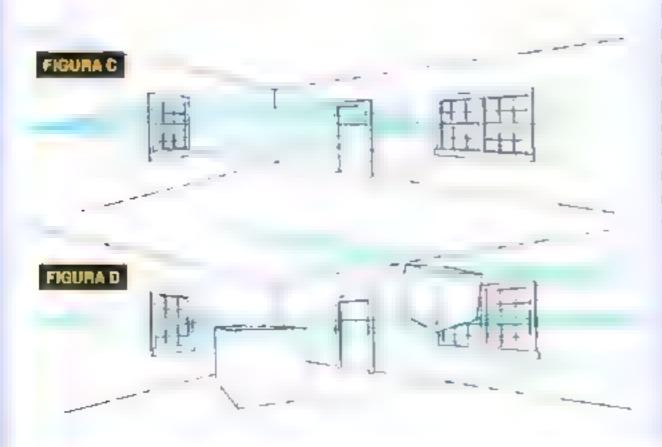



FIGURA A

FIGURA B

FESTA EM CASA

E aqui está nossa sala de novo, alinhada de forma similar (Figura C). Note que com interiores – a não ser que você esteja deliberadamente distorcendo a realidade – apenas duas paredes da sala são visíveis na tomada com dois Pontos de Fuga. Na Figura D, adicionei alguns objetos à sala, que têm suas próprias perspectivas. O cubo no chão é orientado pela Linha do Horizonte da sala, mas rotacionado de forma que sua profundidade e largura precisem de Pontos de Fuga próprios. O cubo flutuante precisa de sua própria Linha do Horizonte, mas agora imaginária.

Aqui, eu não criei nenhuma regra nova. Apenas usei a perspectiva de dois Pontos de Fuga mais de uma vez. Com qualquer tipo de perspectiva, múltiplos objetos requerem múltiplas Linhas do Horizonte, dependendo de seus posicionamentos.

FIGURA C

FIGURA D

Você também pode usar a perspectiva de dois Pontos de Fuga para ajudar a distorcer um objeto. O cubo na Figura E parece bem normal. Porém, aproximando mais os pontos, sua parte frontal vai ficar mais perto da câmera, dando o efeito de distorção chamado "olho-de-peixe"

PERSPECTIVA FANTÁSTICA

Bom, já chega de cubos! Vamos para as coisas divertidas. Você vai usar perspectiva em formas basicamente geométricas, como prédios, e irá perceber que com dois Pontos de Fuga as linhas que formam o edifício do Quarteto Fantástico levam a Pontos de Fuga e a uma Linha do Horizonte que se encontram fora da página. Se isso acontecer quando estiver desenhando, cole pedaços de papel nas bordas do seu desenho de modo a estender sua superfície de trabalho, deixando seus Pontos de Fuga fora do desenho. Assim que tiver terminado, elimine os papéis

JOGO DE PALAVRAS

Uma rápida dica sobre terminologia: a maioria dos textos sobre perspectiva tenta ficar longe de termos como "largura", "profundidade" e "altura". Mas eu acho esse o método mais fácil de identificar as três dimensões. Estou falando somente sobre as dimensões relacionadas ao plano da câmera e a Linha do Horizonte. Eu chamo as dimensões orientadas pela Linha do Horizonte de "profundidade" e "largura" e a dimensão perpendicular à Linha do Horizonte de "altura". Se um prédio está deitado com um de seus lados no chão, o que antes era a "altura", passa a ser a "largura". Agora, se a Linha do Horizonte está um pouco inclinada verticalmente, eu ainda chamo essa dimensão de "altura".

FIGURA G

FIGURA H

FIGURA I

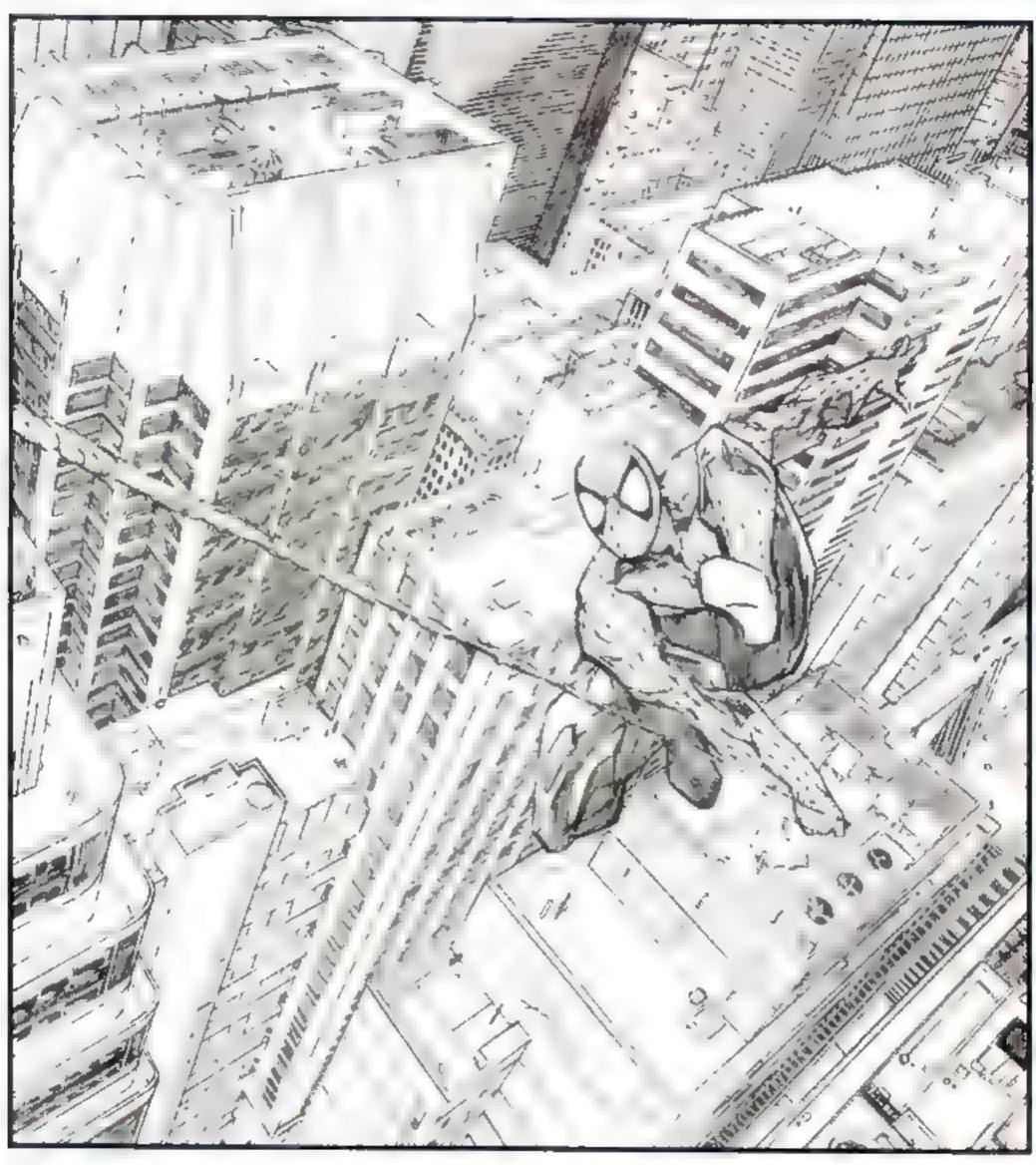
TRÊS PONTOS

OK. Sentindo-se confiante com a perspectiva de dois Pontos de Fuga? Ótimo. Então, vamos para a de três pontos. Esse tipo de perspectiva é usado quando nenhuma das três dimensões está paralela ao plano da câmera, ou seja, agora, a altura requer distorção. A técnica é um pouco diferente, pois o terceiro Ponto de Fuga não está na Linha do Horizonte, mas em um ponto perpendicular a ela (Figura G).

Na Figura H nós temos um prédio feito com dois Pontos de Fuga, que parece bem distorcido. Na realidade, as laterais de um edifício tão alto não permaneceriam paralelas umas às outras. Para isso ser corrigido, seria necessário o uso de um terceiro Ponto de Fuga.

PERSPECTIVA PRÁTICA

Finalmente, aqui esta a aplicação de tudo isso, com o Aranha se balançando acima da cidade. Uma tomada alta e aberta do Cabeça-de-Teia em açao sempre traz dinamismo e grandeza a uma cena. Geralmente, com uma perspectiva de três Pontos de Fuga, como é visto aqui, todos os pontos ficam fora da área do desenho. (É claro que eu poderia ter usado uma foto aérea da cidade na mesa de luz, mas, se fizesse isso, qual seria a graça?).

Ah, mais uma dica: em grandes livrarias é possível encontrar livros com grades de perspectiva prontas, que você pode usar sobrepondo a elas a folha de desenho em cima de uma mesa de luz. Embora esses gabaritos não possam ajudá-lo a saber quando, onde e como usar a perspectiva, você não terá que desenhar suas grades manualmente toda vez.

A PERSPECTIVA DE TRÊS PONTOS DE FUGA é onde encerramos este assunto. E a menos que você seja um Picasso, não existe perspectiva com quatro Pontos de Fuga. Sei que todas essas informações devem ter sido cansativas e chatas, mas vá devagar. Nada disso é muito difícil. Só procure manter as coisas em perspectiva (desculpa... eu não resisti!). Bom, agora dá o fora e mãos à obra! Valeu!

SOMBREAMENTO

POR MARTIN WAGNER

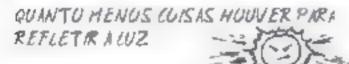
MARTIN DIZ:
ERICA ESTÁ CERTA, PESSOAL!

BASICAMENTE, QUANDO VOCÊ FAZ UM DESENHO, EXISTEM DOIS TIPOS DE ILUMINAÇÃO QUE IRÃO AFETAR O SOMBREAMENTO...

1- **FONTE DE LUZ** (ou LUZ PRINCIPAL):

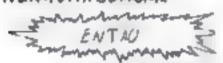
OBVIAMENTE É DELA QUE SUA LUZ ESTÁ VINDO. PODE SER DO SOL, DE UMA LÂMPADA, ETC

2- **LUZ AMBIENTE** (ou REFLETIDA):
É A LUZ REFLETIDA PELAS PAREDES OU OUTROS OBJETOS QUE ESTEJAM NO QUADRO, SENDO REFLETIDAS DE VOLTA AO ELEMENTO PRINCIPAL DO DESENHO. Agora...

QUANTO MENOS COISAS HOUVER PARA REFLETIR A LUZ

E QUANTO MAIS FORTE A LUZ FOR MAIS ESCURAS AS SOMBRAS SERÃO!

EXEMPLOS: (são bem básicos, mas...)

I- UM CARA NO DESERTO,
NADA A SUA VOLTA POR QUILÔMETROS
- UM SOL CEGANTE
- **SOMBRAS BEM FORTES**

II- SUJEITO NUM QUARTO TODO MOBILIADO
- LUZ VINDA DO TETO E DO ABAJUR NO CRIADO-MUDO
- MUITA LUZ REFLETIDA AQUI
- **POUCA OU QUASE NENHUMA SOMBRA**

COMO SOMBREAR... UMA OLHADA GERAL:

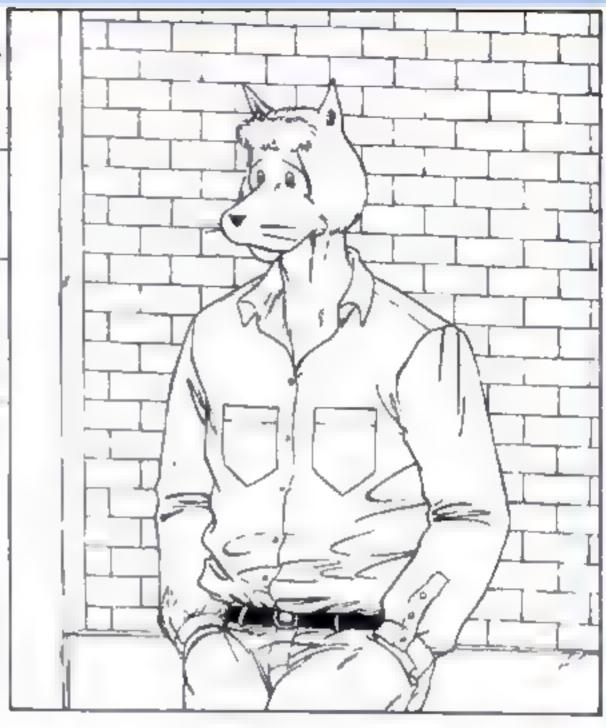
VOCÊ PODE SOMBREAR A MÃO, USANDO HACHURAS, MAS ISSO DEPENDE DE PRÁTICA E SOMENTE FICA LEGAL USANDO UM BICO-DE-PENA
(É MEIO QUE UM SACO TAMBÉM)

VOCÊ PODE USAR RETÍCULAS OU FILMES, OS CHAMADOS "ZIP-A-TONE", MAS ISSO QUASE NÃO EXISTE MAIS. HOJE EU USO O FORMATT

OBS: NÃO USE ISSO SE VOCÊ ESTIVER FAZENDO UM GIBI COLORIDO

OU ENTÃO, ALGUNS QUADRINHOS HOJE EM DIA, COMO O LUFTWAFFE 1946, USAM PROGRAMAS COMO O PHOTOSHOP PARA CRIAR SUAS SOMBRAS

EXPERIMENTE COM DIFERENTES TÉCNICAS E DESCUBRA O QUE FUNCIONA MELHOR PRA VOCÊ!

"OK, ISSO É LEGAL E TUDO MAIS, MAS COMO BOTAR EM PRÁTICA?"
- NÃO TEMAM, MENINOS! NAS PRÓXIMAS DUAS PÁGINAS, ERICA VAI AJUDÁ-LOS, PASSO A PASSO!

COMO SOMBREAR À MÃO

MUITO BEM, VAMOS PRATICAR NUM OBJETO SIMPLES, COMO UM CUBO PEGUEM SUAS CANETAS E DÊEM UMA OLHADA NOS TIPOS DE HACHURAMENTO QUE VOCÊS PODEM FAZER

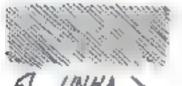
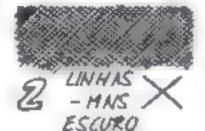
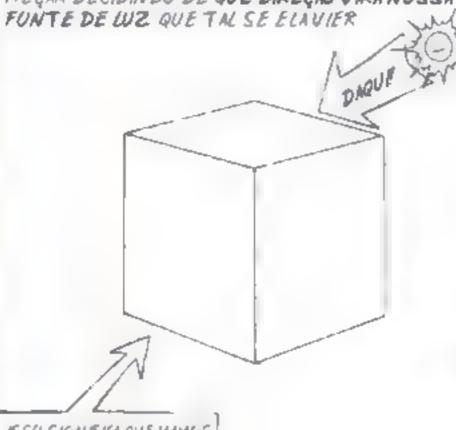
O HACHURAMENTO É COMPOSTO POR CONJUNTOS DE LINHAS CRUZADAS EM ÂNGULOS DE 90 GRAUS!!!

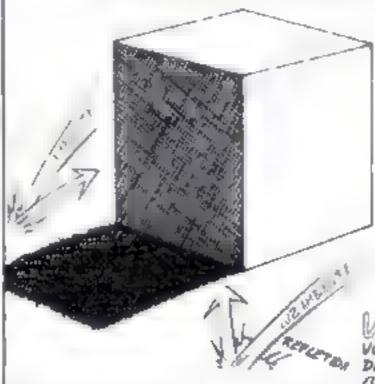
1 LINHA - CLARO

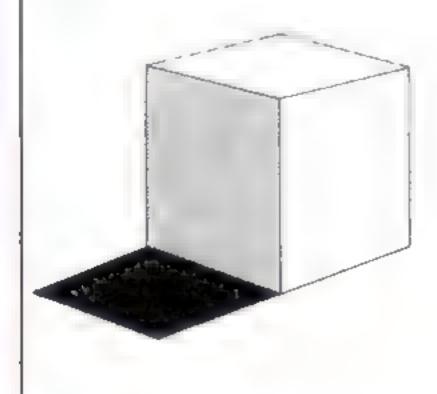
2 LINHAS - MAIS ESCURO

3 LINHAS - MAIS ESCURO AINDA

4 LINHAS - O MAIS ESCURO

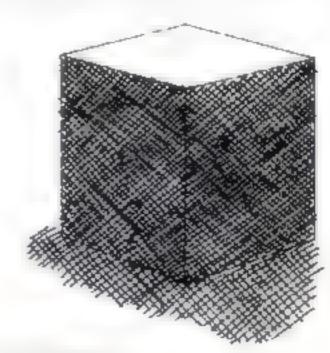
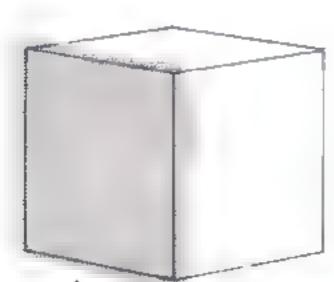
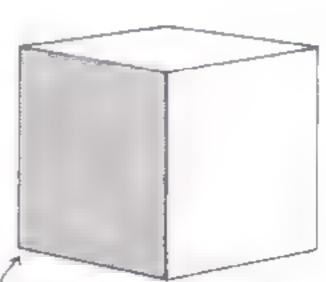
BEM, AS LINHAS NÃO PRECISAM SER [illegible]

BEM, AQUI ESTÁ NOSSO CUBO!!
SIM, ISSO É COM CERTEZA UM CUBO VAMOS COMEÇAR DECIDINDO DE QUE DIREÇÃO VIRÁ NOSSA FONTE DE LUZ QUE TAL SE ELA VIER

NÓS QUEREMOS QUE A SOMBRA NO CUBO SEJA MAIS CLARA DO QUE A SOMBRA PROJETADA NO CHÃO. POR QUÊ? DEVIDO A TODA A LUZ REFLETIDA DO AMBIENTE, LEMBRAM-SE? ENTÃO

- 2 LINHAS CRUZADAS NO CUBO!
- 4 LINHAS CRUZADAS NO CHÃO!

AGORA VAMOS FAZER A MESMA COISA, MAS USANDO RETÍCULAS RECORTADAS (MOSTRAMOS COMO RECORTÁ-LAS NA PÁGINA SEGUINTE). VIRAM? USAMOS UM TOM MAIS CLARO NO CUBO FÁCIL!

ISTO ESTÁ ERRADO! POR QUÊ?

1- OS TIPOS DE HACHURAS SÃO OS MESMO NO CUBO E NO CHÃO O DESENHO PARECE SEM VOLUME

2- A FORMA DA SOMBRA NÃO COMBINA COM O FORMATO DO CUBO E DE ONDE ESTÁ VINDO A LUZ!

QUE BAGUNÇA!

COMO RECORTAR RETÍCULAS...

ISTO AQUI É BEM FÁCIL DE SER USADO (MAS TEM ALGUMAS DESVANTAGENS).

coloque a folha do filme cuidadosamente em cima do desenho...

corte fora o excesso e esfregue bem para a retícula se fixar no desenho!

1º MEÇA BEM A QUANTIDADE DE RETÍCULA QUE IRÁ USAR (DICA: SE TIVER UMA MESA DE LUZ, SERÁ BEM MAIS FÁCIL). USANDO UM ESTILETE, CUIDADOSAMENTE RECORTE O FILME E RETIRE-O DA FOLHA TRANSPARENTE, COLOCANDO-O SOBRE A ÁREA QUE QUER SOMBREAR.

2º RETIRE O EXCESSO QUE FICAR GRUDADO NO SEU ESTILETE.

DESVANTAGENS DO USO DE RETÍCULAS:

- **ELAS SÃO CARAS!** SE CONSEGUIREM ENCONTRAR, O PREÇO PODE VARIAR ENTRE [illegible] E 30 REAIS POR FOLHA.
- A MAIORIA DAS LOJAS DE MATERIAIS ARTÍSTICOS NÃO VENDE MAIS ISSO!
- VOCÊ NÃO DEVE USAR ATÉ TER UM BOM DOMÍNIO MANUAL DE LUZ E SOMBRA. NADA É PIOR DO QUE UMA PÁGINA SUJA DE RETÍCULAS AMONTOADAS!

O trabalho de Martin Wagner pode ser visto em sua série independente Hepcats.

CAPÍTULO TRÊS:
ANATOMIA

- ESTRUTURA
- CABEÇA E TRONCO
- EXPRESSÕES FACIAIS
- MÃOS
- PERNAS
- PÉS
- MULHERES
- MULHERES VOLUPTUOSAS
- MULHERES REALISTAS
- SEX APPEAL
- ADOLESCENTES & CRIANÇAS
- PROPORÇÕES

ESTRUTURA POR KEVIN MAGUIRE

Saudações, jovens artistas e espectadores curiosos! Bem-vindos à aula da revista *Wizard* intitulada "Estrutura Passo a Passo". Eu serei seu professor hoje... e vocês podem me chamar de tio Kevin! Talvez conheçam meu trabalho na minissérie *Já Fomos a Liga da Justiça*, ou quem sabe meu novo trabalho para a Marvel, em *Os Defensores*, mas isso não importa neste momento. Vocês estão aqui para aprender. E agora que os cumprimentos já foram trocados, temos um bocado de coisas pra discutir.

ENTRANDO EM FORMA!

Todo artista tem seu próprio método para desenhar a figura humana e aqui estão dois dos mais usados: o método das formas geométricas, onde empregamos blocos básicos, esferas, cilindros e cones para criar as formas – o que não é muito diferente de usar bonequinhos de madeira. Essa técnica é útil, mas, ao meu ver, as figuras ficam um pouco duras. É boa para iniciantes, que precisam dominar o senso de proporção.

O método que eu prefiro é esboçar as formas (figura do meio), no qual você vai rabiscando até que os rabiscos fiquem parecidos com um ser humano. Coisa de preguiçoso? Com certeza! Mas te leva aonde você precisa ir, dá à figura fluidez e... poxa, é divertido!

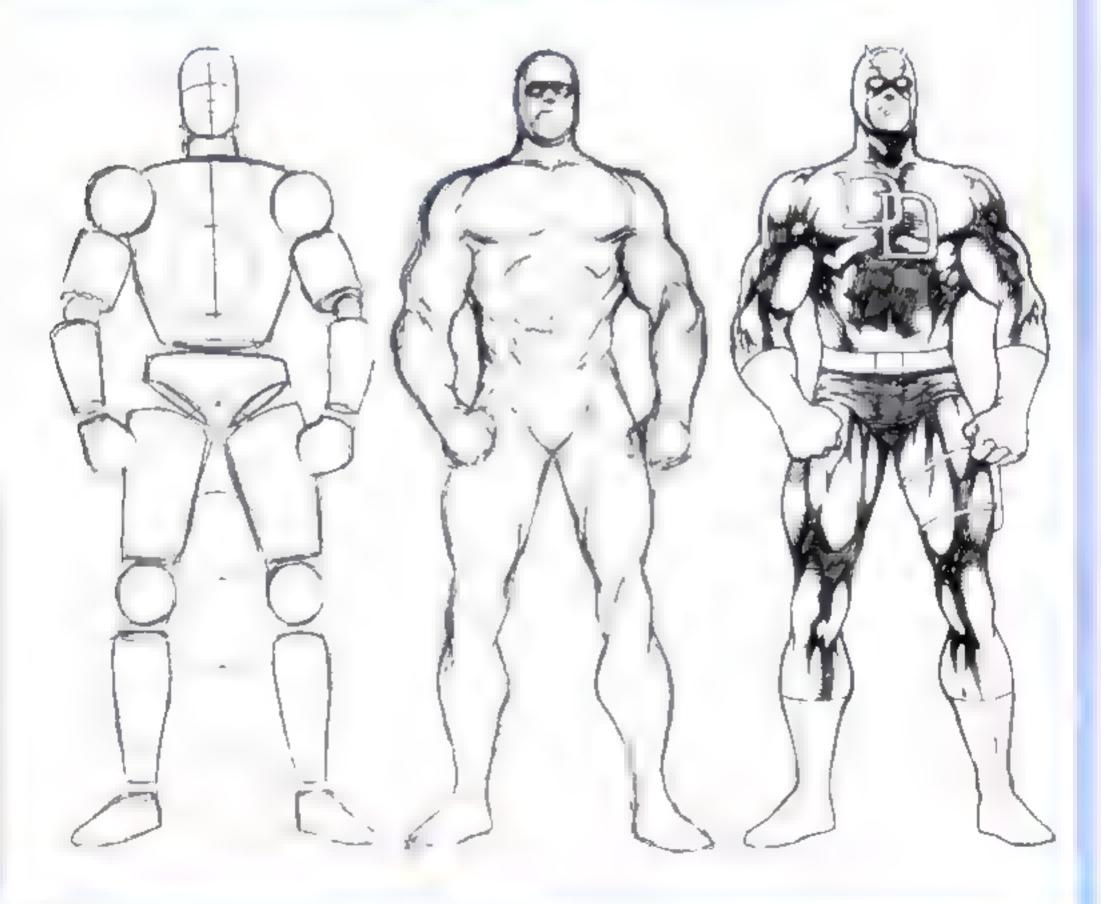
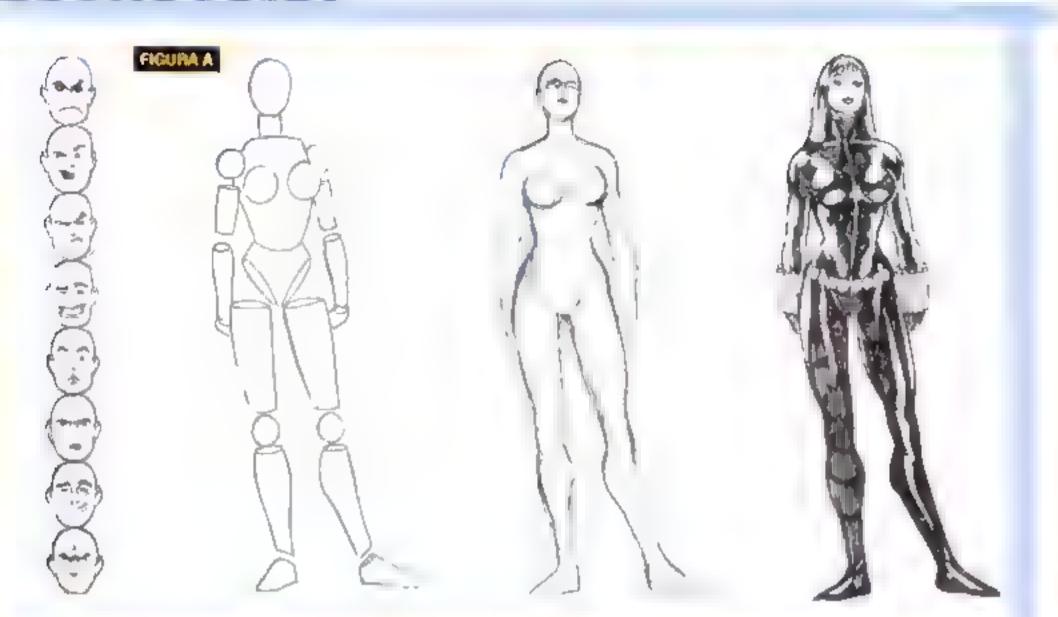



FIGURA A

PAPO-CABEÇA

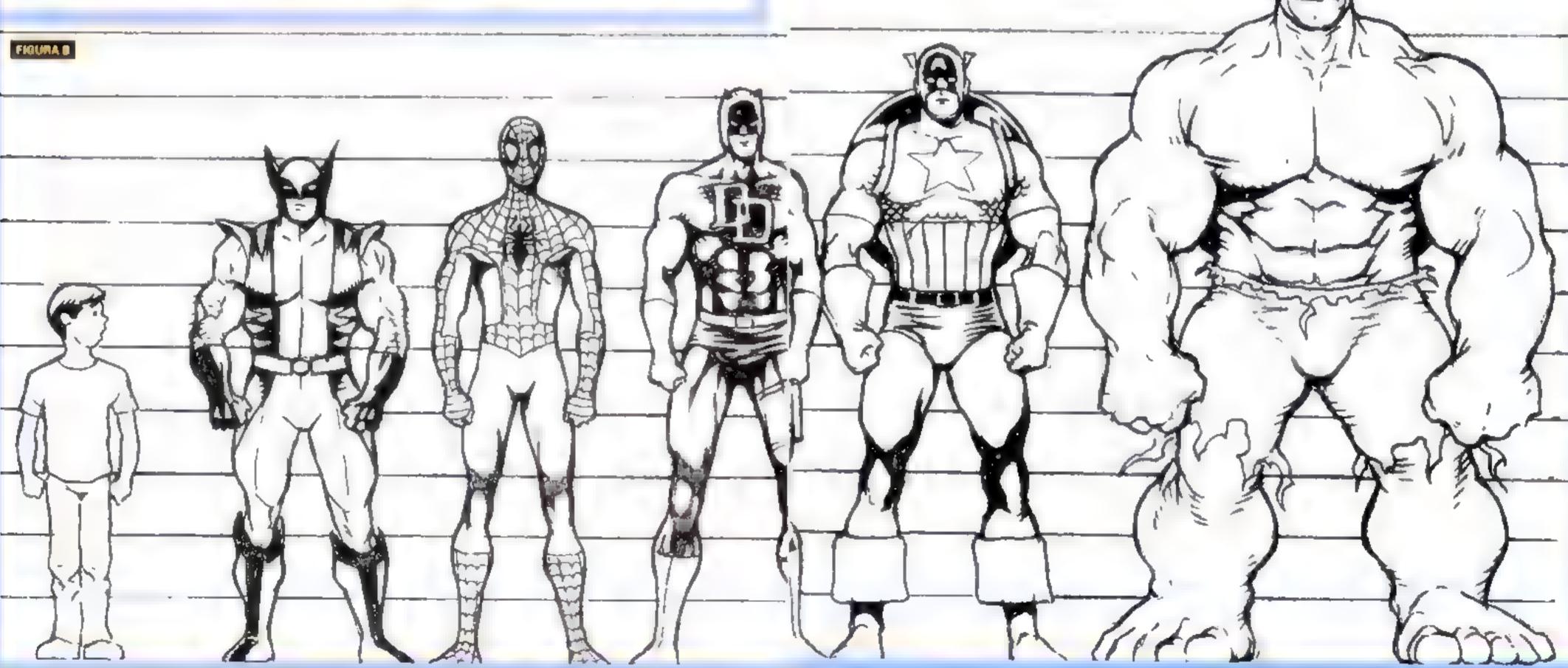
Há muita discussão, científica e artística sobre quantas cabeças de altura o corpo humano tem. Para nós, o corpo vai ter oito, como a ilustração da Viúva Negra à esquerda (Figura A).

Na Figura B fiz uma ilustração com personagens conhecidos de diferentes tamanhos e estruturas (e um garoto olhando com cara de bobo). Aqui temos o baixinho robusto, magro e ágil, o super-herói básico e, é claro, um gigante. Espero que isso dê a vocês a idéia de como o conceito da cabeça é flexível. (E, é claro que o Modok – não mostrado aqui – está numa categoria só dele.)

DICAS PROFISSIONAIS

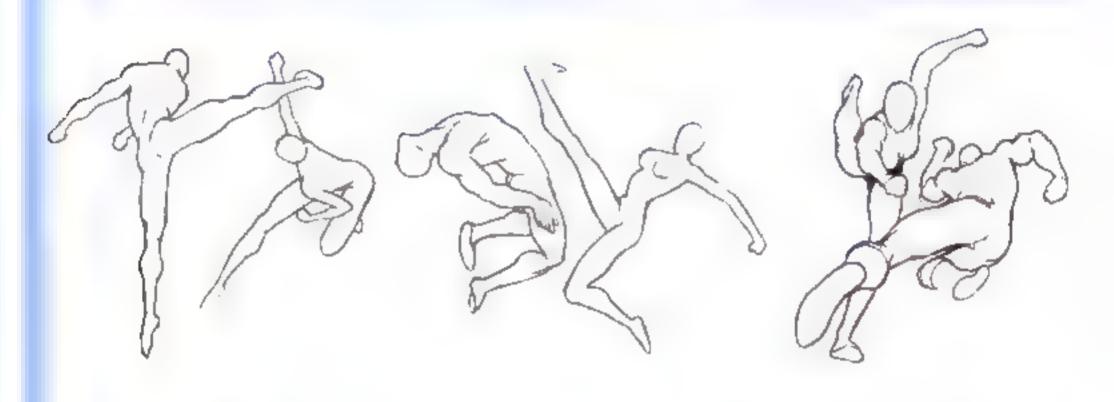
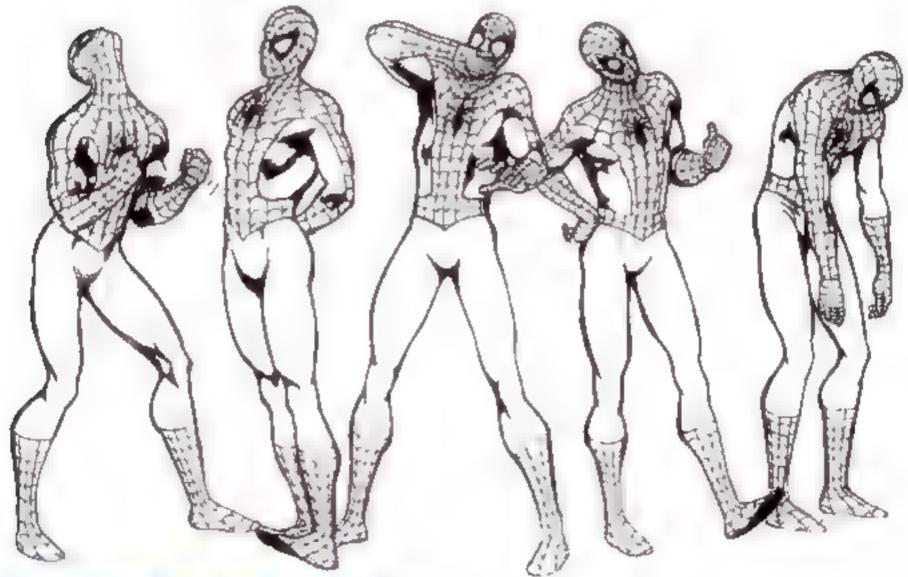
REVOLTA SILENCIOSA!

[illegible] cheia de pessoas gritando, [illegible] sussurro chama mais atenção. Quando você [illegible] olhando para os gibis dispostos numa banca, todos cheios de cores vibrantes, às vezes uma capa toda branca pode se destacar! [illegible] Joe Quesada.

FIGURA B

FLUINDO

Agora vamos para o estágio final. Familiarize-se com a anatomia. Saiba a diferença entre um quadríceps e um tríceps. Entre o ombro e... há... os quadris. Eu costumo olhar revistas de musculação, o que ajuda bastante, mas não se limite a isso. Ficar preso nelas pode causar rigidez nas figuras (nos casos mais graves procure um médico). Use revistas de artes marciais, esportes, dança e fitness. Esteja familiarizado com o corpo em movimento. A fluidez... é uma coisa linda.

Como pode ver, eu tenho a tendência de fazer as mulheres mais magras do que os homens, verdadeiras ginastas russas.

Agora, que acabamos com a figura humana básica, o que fazemos com ela? Duas coisas pra você ter em mente. Quando estiver desenhando uma seqüência de ação, as regras – assim como as figuras – são mais flexíveis. Tente se divertir com o exagero e a distorção. Um punho aproximando-se do seu rosto vai parecer bem maior que o resto do corpo. Pode apostar.

O AMOR ESTÁ NO AR

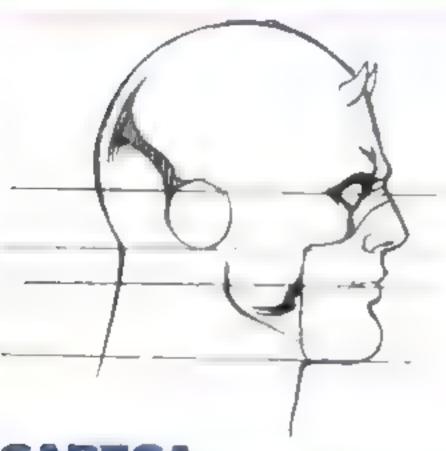
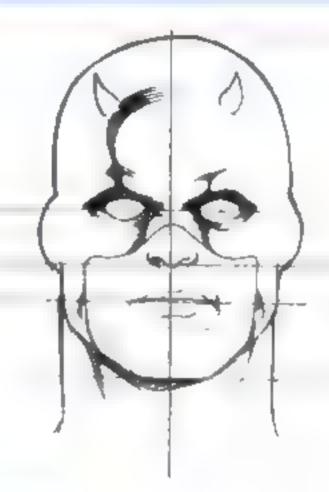
A figura não é somente uma figura, mas uma pessoa. E tem sentimentos. Você pode ajudar uma história a fluir apenas com a postura dos personagens. Sem ver rostos e nem ler o balão com diálogos é possível fazer com que o leitor saiba como o personagem se sente. Ele está bravo? Cansado? Sentindo-se rejeitado? Legal, não?

Bem, caros alunos, meus parabéns! Vocês conseguiram se formar em Estrutura Passo a Passo. Mas não pensem que não tem mais nada pra aprender. Duvidam? Olhem a próxima página!

Kevin Maguire é melhor conhecido por sua fase na clássica Liga da Justiça Internacional, *da DC.*

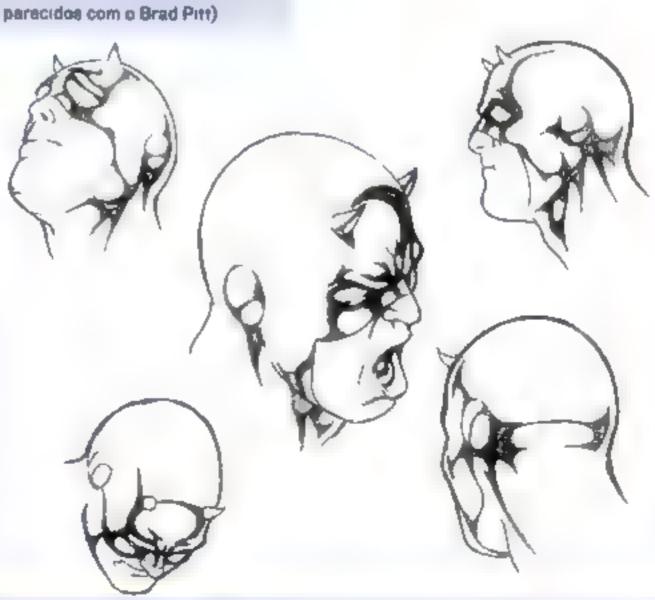
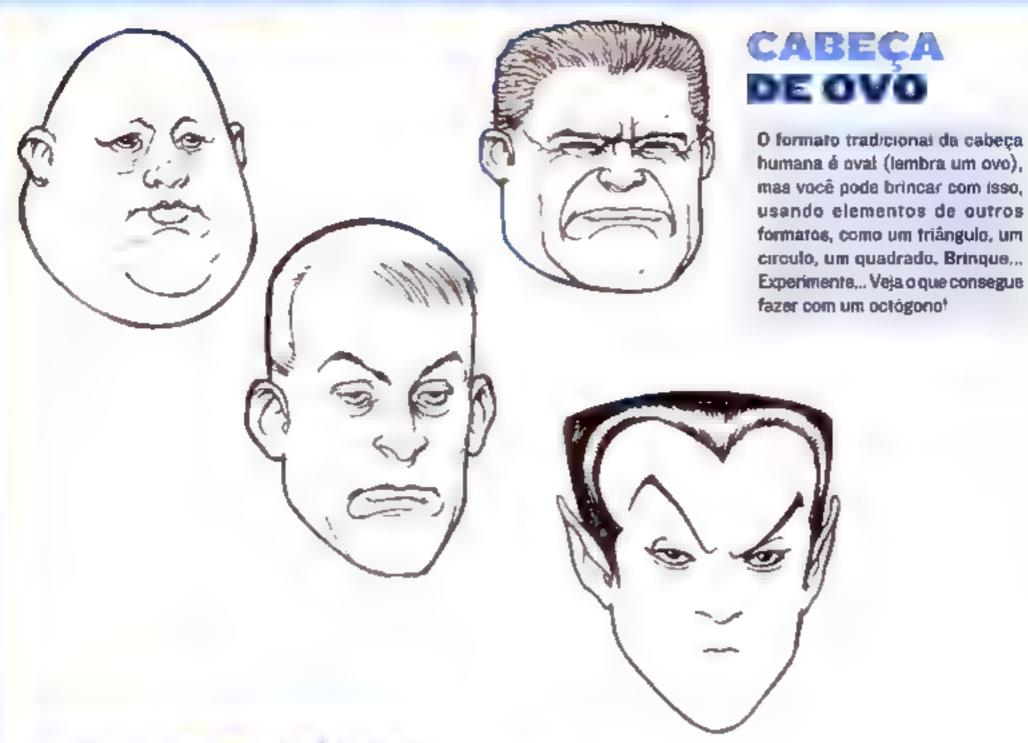
CABEÇA & TRONCO

POR KEVIN MAGUIRE

Bem-vindos, jovens pupilos, ao próximo capítulo de sua jornada para se tornarem artistas de quadrinhos. Nesta lição vamos nos concentrar em cabeça e tronco. Como já foi dito no capítulo anterior, eu prefiro esboçar minhas figuras, em vez de usar o método dos blocos. Construindo o tronco básico, podemos nos focar em completar a forma toda. No entanto, antes de chegarmos lá, vamos estudar uma parte de cada vez.

CABEÇA

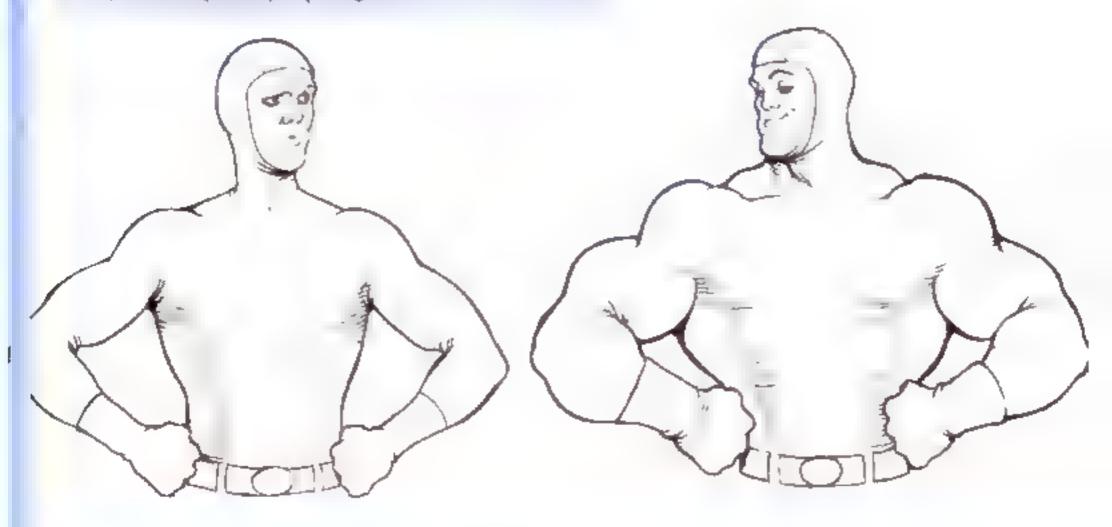
Vamos começar com a cabeça, neste caso, uma com chifres. Como ilustrado acima, você pode ver onde os elementos básicos se alinham em proporção uns com os outros. Olhos no meio, o nariz um pouco abaixo e a boca mais abaixo. Mas tenho certeza de que você não precisa ler nenhuma instrução pra perceber isso. Tenha em mente que o formato da cabeça e suas partes são diferentes de pessoa para pessoa, ou todos nós seríamos iguais (e, com muita sorte, parecidos com o Brad Pitt).

Agora que já tem uma noção da cabeça humana, familiarize-se com ela, e não somente na posição frontal, mas em vários ângulos: de baixo para cima, de cima para baixo, em três quartos... pois, com certeza, você vai precisar desenhá-la em todas as posições. Não só isso, as cabeças não vão estar sempre te olhando com expressão de brava. Se estiver fazendo a coisa certa, seus personagens estarão vivos. Eles vão ser expressivos, o que naturalmente modifica a forma da cabeça. Esteja aberto para essas mudanças.

CABEÇA DE OVO

O formato tradicional da cabeça humana é oval (lembra um ovo), mas você pode brincar com isso, usando elementos de outros formatos, como um triângulo, um círculo, um quadrado. Brinque... Experimente... Veja o que consegue fazer com um octógono!

SUPER-HERÓICO

Qual a diferença entre uma pessoa normal e um super-herói? Vamos dizer que abrimos uma audição pra super-herói e apareceram os dois abaixo. O primeiro cara parece estar em boa forma. Ele deve malhar, provavelmente tem colesterol baixo. Agora, se você estiver sendo atacado por um bando de hooligans, com certeza vai querer a ajuda do número dois. Devido ao tamanho dele. Apesar de sempre incentivar a variação dos tipos físicos, quando se trata de super-heróis (e vilões), faça-os grandes!

ABDOMINAIS

Já que nossos personagens não vão estar sempre em pé, será necessário mover o tronco deles, e quem melhor pra demonstrar isso do que o velho Aranha? Dobre, torça o tronco, mas lembre-se: há limites até onde você pode ir, e esse é um fato que eu enfrento em toda aula de ioga de que participo.

SEXDUCAÇÃO

Quais as diferenças entre o tronco feminino e masculino? Bom, felizmente temos Shanna, A Mulher-Demônio, e Kazar emergindo de um refrescante mergulho para ilustrar essa diferença. Com as mulheres, eu uso o clássico formato ampulheta, e com os homens uma forma que parece mais heroica, o "V". Nas mulheres, procuro empregar linhas mais leves, sem colocar muita definição nelas. Quanto mais simples, melhor. Nos homens, tento mostrar o máximo de músculos possível.

ALTA DEFINIÇÃO

Quando você tiver entendido todos esses elementos, vá para a finalização do tronco. Como já foi dito, familiarize-se com a anatomia. Conheça a diferença entre os músculos abdominais e os laterais, entre o bíceps e o tríceps, bem como a relação de seus tamanhos e... Voilà! Você já pode desenhar o seu próprio Demolidor!

EXPRESSÕES FACIAIS

POR KEVIN MAGUIRE

Desde que comecei neste ramo, as pessoas sempre comentam sobre a forma como utilizo as expressões faciais e me perguntam quem me influenciou. E sem pestanejar eu respondo: Chuck Jones.

Se você nunca viu um dos desenhos clássicos da Warner Bros., ele foi um dos maiores diretores de animação e criador do Coiote e do Papa-Léguas. Dê uma olhada em qualquer cena onde o Coiote prepara alguma armadilha para seu algoz e note a expressão de confiança no rosto dele. Não há necessidade de diálogo. Então veja como algo vai dar terrivelmente errado no plano dele. Para mim, a parte mais engraçada não é quando o Coiote é achatado por uma pedra, mas sim a expressão patética dele segundos antes, quando percebe que se ferrou.

Saber exatamente que expressão colocar no rosto de seu personagem e na hora apropriada é uma habilidade importante. Assim sendo, pegue seu lápis e vamos nos emocionar juntos!

CRIANDO VIDA

Uma vez tive a idéia de fazer um gibi que contava a vida de uma pedra. Tá, já estou até ouvindo vocês: "A história de uma pedra? Quem quer saber?!" Claro, intelectualmente podemos aprender algo sobre geologia, mas, emocionalmente, você está certo. Quem quer saber? Não há com o que se relacionar, e esse é precisamente o meu argumento.

MOMENTO KODAK

Muito bem, você recebe um roteiro onde o Gavião Arqueiro e o Capitão América estão conversando com duas mulheres. O Gavião está falando. Digamos que o diálogo dele é mais ou menos assim:

"Oi, meninas. Vocês estão lindas. Eu sou o famoso Gavião Arqueiro dos Vingadores e este é meu ajudante, o Capitão América!"

A expressão interessante aqui pertence ao Capitão. Um segundo no tempo. No exato momento em que o Gavião o apresenta. Não antes. Não depois.

Agora, há várias direções a seguir com a expressão dele, como fúria intensa ou surpresa. Eu escolhi esse momento porque é o mais interessante. Passa-se durante uma transição emocional, entre estar alegre e ser insultado. É uma reação única e própria desse exato momento, diferente de mostrar o Capitão puramente insultado, que pode acontecer em qualquer outro lugar (especialmente tendo amigos como o Gavião).

EXPRESSÕES FACIAIS

INTERPRETANDO

Uma boa maneira de trabalhar é se ver como o diretor de um filme que tem os personagens como atores. Sua função é fazê-los interpretar. Pessoalmente, eu nunca penso nos personagens de Quadrinhos como seres fantasiados e dotados de superpoderes. Pra mim, eles são pessoas. Cada um reage de forma diferente e não é preciso diálogo pra mostrar isso.

Vamos usar os X-Men como exemplo. A história é a seguinte: o Professor X entra na sala e liga seu Nintendo, mas ele não está funcionando. Está quebrado. Então, ele vai perguntando a um por um quem foi o responsável. Cada X-Men responde exatamente com as mesmas palavras: "Não fui eu!"

Agora, veja se você consegue ligar cada um dos rostos aos seguintes pensamentos:

A) Não fui eu, mas tá na cara que vão me culpar.
B) Não acredito que você está me perguntando isso.
C) Eu não sabia que estava quebrado. Que droga!
D) Quantas vezes tenho de dizer que não fui eu?
E) Tudo bem, fui eu, mas nunca vou admitir.

Eu não vou dizer quem está pensando o quê. Se você não conseguir descobrir, então eu não fiz meu trabalho direito. Junte-se a alguns amigos e discuta o assunto.

A TEORIA DAS DUAS CARAS

Vamos dar uma olhada no que eu chamo de Teoria das Duas Caras. A idéia é um pouco mais exagerada que a cena do Capitão América na página anterior, mas é algo que gosto de usar com personagens perturbados pra colocar neles expressões bem peculiares.

É muito fácil! Pegue uma cena do Dentes-de-Sabre feliz e junte com um outra em que ele esteja furioso. Veja o que acontece colocando sua mão sobre a primeira metade da terceira figura, e depois sobre a segunda metade. Sacou? É divertido. Agora tente fazer isso com outras expressões pra ver que tipos de combinações você consegue.

NOS SEUS OLHOS

Certo, você está desenhando os X-Men e seu roteiro diz duas palavras: "Wolverine sorrindo" Mas um sorriso não é apenas mostrar os dentes Pergunte-se o que mais está envolvido nesse processo. Como o personagem se sente? Por que ele está sorrindo? Cada uma das três figuras ao lado é exatamente a mesma, com exceção dos olhos (bom, a testa e sobrancelhas). Fazer coisas diferentes com os olhos muda dramaticamente o sentido do sorriso. Na primeira ilustração, Wolverine parece sincero, quase charmoso. Na segunda, parece meio bobo. Mas, na terceira, é o Wolverine que todos conhecemos e amamos. Esse é o sorriso que diz: "Vou matar alguém e curtir isso pra caramba!". Os olhos fazem toda a diferença. Eles não são chamados de "as janelas da alma" por nada.

MAIS SOBRE OS OLHOS

Eu odeio desenhar personagens que não têm pupilas. A gente perde uma valiosa ferramenta sem elas. Os especialistas em artes marciais sugerem que você olhe nos olhos do oponente pra perceber quando ele vai atacar (ou será que eu ouvi isso em algum filme do Jackie Chan?) De qualquer jeito, dê uma olhada nestes desenhos do Wolverine de máscara. A gente tem uma melhor noção do que ele está pensando quando vê seus olhos. Com certeza, não mostrar os olhos do personagem numa batalha é uma vantagem, mas pense no que você está perdendo em termos de narrativa visual.

EXPRESSÕES FACIAIS

LINHAS FORTES

Eu aprendi que quando você está desenhando Quadrinhos precisa de linhas fortes e expressivas. Em muitos casos isso é verdade, mas não precisa ser uma regra universal. Há certos momentos nos quais os personagens não têm que ser fortes. Eles são humanos. Sentem uma grande variedade de emoções.

Dê uma olhada no Reed Richards. Ele acaba de receber notícias devastadoras. A primeira ilustração mostra uma reação típica de super-herói. Sim, indicando choque, mas a segunda ilustração mostra sentimentos bem mais fortes. Ele está completamente surpreso e vulnerável. Numa escala de filmes de ação, o primeiro desenho está no nível de interpretação do Jean-Claude Van Damme, enquanto que, no segundo, está mais pra um Harrison Ford. Percebe? Por isso, não tenha medo de usar diferentes tipos de linhas para colocar mais profundidade e emoção no rosto de um personagem.

CREME CONTRA RUGAS, POR FAVOR!

Ao desenhar pessoas jovens, especialmente mulheres, é preciso tomar cuidado. Não exagere nas rugas e marcas de expressão. Olhe os exemplos à direita. É claro que Kitty Pryde parece brava no segundo desenho, mas todas as marcas de expressão fazem com que ela fique uns dez anos mais velha do que realmente é. Portanto, seja cuidadoso: o equilíbrio é bem delicado.

SABE, eu poderia continuar por páginas e mais páginas mostrando como desenhar rostos bravos, ou expressões lascivas, ou ainda caras tristes, mas não é essa minha intenção. Expressão facial é uma das ferramentas que você tem que aprender a usar. Não se trata de desenhar um rosto cartunesco ou um close interessante. Entre nos personagens. Saiba como eles se sentem de quadro para quadro. Use um espelho, se ajudar. E se uma imagem realmente vale mais do que mil palavras, então a expressão facial correta vale mais do que mil balões. Divirta-se! A gente se vê nos gibis!

MÃOS POR GARY FRANK

Primeiramente, a má notícia: as mãos são capazes de assumir uma complexidade e variedade de formatos tão grande quanto todas as outras partes do corpo humano combinadas. Assim sendo, a idéia de que você poderá aprender a desenhá-las em poucas páginas é um pouco otimista, para dizer o mínimo.

Quanto à boa notícia, eu vou mostrar algumas diretrizes básicas. O melhor jeito de realmente aprender a desenhar mãos é (como com a maioria das coisas) praticar usando referências. E existem toneladas de referências disponíveis... Olhe ao seu redor. Na TV. Nos filmes. Nas revistas. Você pode usar a si mesmo como modelo. Afinal de contas, todas as pessoas que querem seguir a carreira de desenhista devem ter pelo menos uma mão, certo?

BLOCOS DE CONSTRUÇÃO

Quando for começar, você deve ter em mente algumas idéias fundamentais. Todas as mãos possuem uma estrutura básica. A Figura A mostra de forma bem simples o formato da mão, no qual você pode ver a estrutura básica. Essas são as estruturas iniciais da mão, os "blocos básicos" – eles estão sempre presentes, não importa em que posição a mão é desenhada. Os quatro dedos superiores movem-se dentro de um plano relativamente limitado, e o espaço que os separa do dedão confere ao mesmo um movimento oposto (Figura B).

FIGURA A

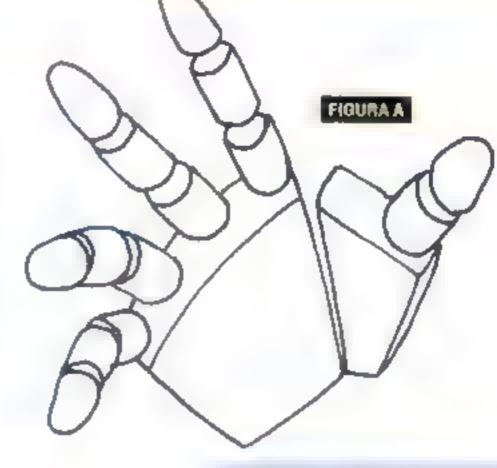
FIGURA B

Uma das coisas boas de se usar blocos é que eles fazem você lembrar que está lidando com uma estrutura tridimensional. Contudo, apesar de estar praticando com essas formas, você deve prestar atenção em mãos reais. Se deixar este importante passo para depois, você criará péssimos hábitos "mecânicos" e regras que serão difíceis de ser conciliadas com a imagem verdadeira da mão. Não tenho idéia de quantas mãos já desenhei ao longo desses anos, mas eu ainda me surpreendo com a forma que elas assumem quando estão realizando certas tarefas (Figura C).

FIGURA C

OBJETOS MANUAIS

Agora, você está pronto para o próximo passo. Tente segurar – ou peça para alguém fazer isso – diferentes objetos e desenhe as mãos olhando para elas. Um espelho ajuda muito a conseguir ângulos diferentes. Note como os ossos e articulações ficam mais protuberantes quando a pele está esticada (Figura D). E se isso ficar um pouco chato, tipo lição de escola, então deixe pra lá. Estou falando sério. Faça do seu jeito e você pode até conseguir trabalho. Mas tenha em mente que você não apenas não será muito bom para desenhar mãos, como também vai achar isso difícil e desagradável. Com um pouco de paciência e treino, desenhar as poses manuais mais difíceis – como uma mão segurando uma arma ou uma maçã, ou duas mãos juntas – se tornará bastante natural, por isso, tente. Daí será divertido quando você tiver que desenhar a mão com três dedos do Noturno, ou a mão pedregosa do Coisa.

A pior coisa que você pode fazer neste estágio é copiar mãos dos desenhos de outros artistas. Sua intenção é criar uma mão, não reproduzir o estilo de outra pessoa. Copiar o estilo dos outros só vai levar você a imagens sem vida e nada convincentes. Além disso, cada vez que copia um estilo que não é o seu, você não está apenas reproduzindo os defeitos dele, mas adicionando os seus também.

ILUMINANDO O ASSUNTO

Quando se sentir confiante com as mãos básicas, tente formatos mais complexos. Adicione luz e sombra como você faria com objetos mais simples. Para ter idéia de onde as sombras vão estar, primeiro decida onde se encontra sua fonte de luz. Tudo no lado oposto estará sombreado. Mas tenha em mente que qualquer coisa sólida (como dedos, por exemplo) também projeta sombras.

NOSSA, QUE MÃOS GRANDES VOCÊ TEM...

Existem mãos de muitos formatos, tamanhos e texturas. Você deve procurar dar aos seus personagens mãos com visuais apropriados. Por exemplo, a mão de uma mulher (Figura E) geralmente será mais lisa, fina e delicada do que a de um homem (Figura F), enquanto que um vilão qualquer pode ter a mão peluda ou unhas lascadas (Figura G). O mais importante é que muito a respeito de um personagem pode ser expressado apenas pelo tipo de mão que você lhe der (e embora você deva sempre tentar ser consistente, uma estranha combinação desses três tipos de mãos pode ficar interessante). Como vê, as mãos são mais importantes do que você imaginava!

FIGURA E

FIGURA G

FIGURA F

EXPRESSE-SE!

As mãos também podem ajudar a melhorar a narrativa visual, acentuando as expressões. Um bom ator usa a expressão corporal para passar ao público um sem-número de sentimentos e idéias. Um artista de Quadrinhos deve fazer o mesmo. Olhe o efeito que produz a adição de mãos no super-herói abaixo. Na Figura H, não dá para dizer se ele está pensativo, bravo ou confuso. Colocando uma única mão você percebe, na hora, que ele está ponderando sobre algo. Isso não é bem melhor do que um balão dizendo: "Hummmm..."?

FIGURA H

FIGURA I

O mesmo acontece com a garota que fez uma pergunta na aula de História. Ela não parece muito confiante, mas é preciso uma única mão (Figura I) para dar a ela um aspecto ingênuo (bom, é claro que ela pode estar apenas se fingindo de boba). Lembre-se: linguagem corporal.

NO FIM DAS contas estamos tentando criar personagens nos quais o leitor possa acreditar e com os quais possa se identificar. Usar mãos e linguagem corporal é um meio sutil (sim, isso quer dizer que você não vai receber muitos aplausos por isso) de conseguir credibilidade.

Bom, terminamos. Mãos. Elas não são fáceis, mas quando usadas corretamente podem melhorar, e muito, uma história. Além do mais, quase todos os personagens têm pelo menos uma, portanto, você realmente precisa aprender a desenhar as danadas. Boa sorte!

O trabalho de Gary Frank pode ser visto em séries como Poder Supremo *e* O Incrível Hulk, *da Marvel, em* Supergirl, *da DC, e em* Midnight Nation, *da Top Cow.*

PERNAS POR BART SEARS

Bem-vindos a mais uma aula. Desta vez, vamos falar sobre pernas. As pernas, assim como qualquer outra coisa que você desenhar, são detalhes importantes e integrantes de uma figura forte e bem feita. Grande parte das ações de um personagem vem das suas pernas e da energia que elas criam, e todos os artistas precisam aprender os conceitos básicos para desenhá-las. Então, sem mais delongas, vamos sacudir as pernas e começar!

PERNAS PRA QUE TE QUERO

Pernas não são só um amontoado de formas desconexas que ficam penduradas no corpo de um personagem, mas sim membros fortes, sólidos e vibrantes, que servem como um motor para propelir nosso grande herói a velocidades alucinantes para cruzar abismos mortais, além de se transformarem em poderosas armas, que quando usadas, podem derrubar o mais poderoso vilão. O sentido dessa conversa toda é simples: as pernas são importantes, não as subestime.

É preciso se lembrar que as pernas são a base de um herói. Todos os golpes incríveis, legais e poderosos que ele pode dar só são possíveis porque as pernas dele estão bem firmes no chão. Todo o corpo se retorce desde os pés, girando e acumulando força, até esta ser liberada contra a mandíbula de algum vilão. Pernas fortes e grossas (à direita) dão ao personagem um aspecto de poder e força – e até soberania – que pernas finas e pequenas não conseguiriam. Pernas musculosas e bem delineadas dão peso ao personagem. Elas mostram que ele está firme no chão e é capaz de todas aquelas loucuras atléticas que inevitavelmente vai fazer. Dê a atenção que elas merecem.

DICAS PROFISSIONAIS

[illegible]

[illegible] É preciso ter a mente aberta para críticas. Não seja defensivo nem as ignore. O quanto antes perceber [illegible] há coisas erradas no seu trabalho, coisas que você [illegible] – melhor você vai ficar. – Jim Lee, *All-Star Batman & Robin*

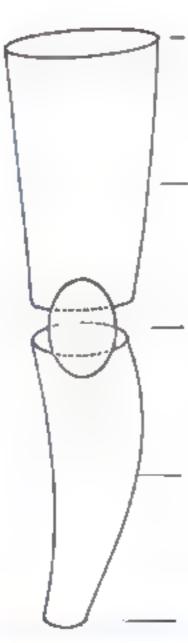
SENTIDO!

Dê uma olhada na construção cilíndrica da perna à esquerda. Repare como a proporção geral foi dividida nas medidas de uma cabeça. Perceba o afunilamento da coxa no joelho e o modo como a parte interna é reta e a externa é curvada. Veja a curva da panturrilha. Eu prefiro usar esse formato em arco nas pernas; acho que uma perna perfeitamente reta não tem o balanço ou aquela sensação de força acumulada que uma perna levemente curva pode passar.

Agora nós podemos olhar para a massa na frente da perna à direita. Note como os músculos da parte interna tendem a começar perto da estrutura no topo e ir engrossando conforme descem, depois apresentando um corte abrupto de volta à estrutura, quase formando uma linha horizontal. Perceba como os músculos na parte de fora da coxa começam a engrossar bem no alto na perna e vão descendo delicadamente ao longo da estrutura. Veja também como os músculos na parte externa da coxa se acumulam mais no alto da perna do que os da parte interna, que tendem a ficar para baixo.

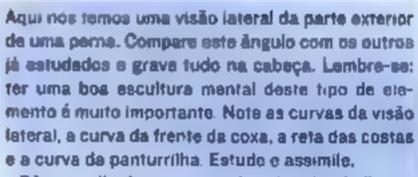
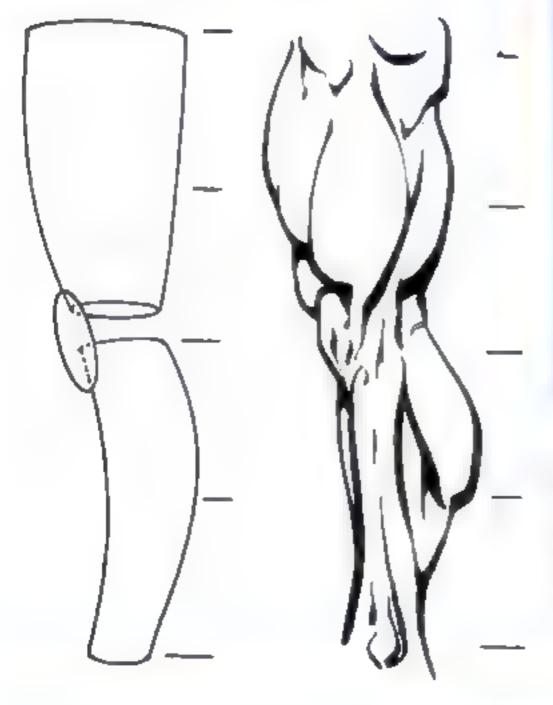
MEIA-VOLTA!

Aqui nós temos a estrutura de uma perna vista por trás. Todos os comentários de antes se aplicam. Lembre que esta é a mesma perna, a da direita, por isso, a coxa interna está do lado esquerdo e assim por diante.

Dê uma olhada na massa nas costas da perna. Obviamente, o que foi dito sobre a parte da frente ainda vale para a de trás. Esses são basicamente os bíceps da perna. Veja como os músculos ainda estão em cima na parte de fora e mais para baixo na parte de dentro. Note a massa bulbosa do principal músculo da panturrilha. Isso é importante porque dá a ela um preenchimento arredondado que parece muito saudável e atlético (e fica bom nas mulheres também). Compare e contraste esta imagem com a visão de frente e comece a construir uma estrutura mental.

BRAÇOS E PERNAS

Olhe com atenção para a perna e o braço desenhados abaixo. Perceba todas as similaridades entre as estruturas e os músculos e use um pouco de anatomia comparada. Em essência, os músculos são os mesmos, já que nos dois membros realizam as mesmas funções. Eles variam de proporção e comprimento, em grande parte devido às tarefas específicas que cada um desempenha. O pulso, por exemplo, precisa se curvar para frente e para trás além de girar em diversos ângulos, enquanto o pé não pode girar e por isso os músculos para este tipo de movimento não se desenvolvem tanto. Esta é uma explicação bem simplista. Há muito mais para se dizer, e eu poderia me aprofundar bastante, mas, por ora, o mais importante é saber o básico e começar a estudar por conta própria.

PERFIL

Aqui nós temos uma visão lateral da parte exterior de uma perna. Compare este ângulo com os outros já estudados e grave tudo na cabeça. Lembre-se: ter uma boa escultura mental deste tipo de elemento é muito importante. Note as curvas da visão lateral, a curva da frente da coxa, a reta das costas e a curva da panturrilha. Estude e assimile.

Dê uma olhada na massa de músculos à direita. Veja o preenchimento carnudo na frente da coxa e na parte de trás da panturrilha. Perceba a extensão dos músculos na parte de trás da coxa e a rigidez na frente da panturrilha. Preste atenção em como as massas de músculos se curvam ao longo da perna. Construa uma imagem mental. Agora, usando o que você acabou de aprender, trace a estrutura da parte interna da perna, adicione os músculos e depois finalize o desenho de uma perna.

LEMBRE sempre que cada personagem que você desenha é diferente, portanto as pernas devem ser diferentes. Nem todo mundo tem pernas grandes e musculosas – alguns personagens são mais pesados, menores, etc. As proporções, os músculos, tudo deve mudar. A variedade, por muitas razões, é um poderoso tempero nas histórias em quadrinhos.

PÉS

POR DARICK ROBERTSON

Pés. Quase todos os personagens têm dois deles, mas nem todo mundo sabe desenhá-los. Como eu já me acostumei a lidar com tipos que gostam de andar descalços o tempo todo (como o velho canadense da Marvel, Wolverine), a revista *Wizard* achou que seria legal eu mostrar pra você as idas e vindas de se desenhar pés. Então, vamos lá.

SOLTE O PÉ

O meu método pra desenhar pés é começar esboçando com traço bem solto, usando lápis azul, e depois ir definindo as linhas mais detalhadas e limpas com grafite normal. (Pessoalmente uso um lápis Berol turquesa HB, mas use o que funciona melhor pra você.)

Figura A. Como guia, pense nas formas básicas de um pé. A sola tem o formato de um oito, com a parte de cima maior e mais larga. Eu também desenhei um cilindro pra mostrar como você pode ir construindo a profundidade num esboço. Agora, trace alguns círculos em seqüência no topo da figura pra fazer os dedos, deixando o espaço pros ossos que conectam os dedos ao pé.

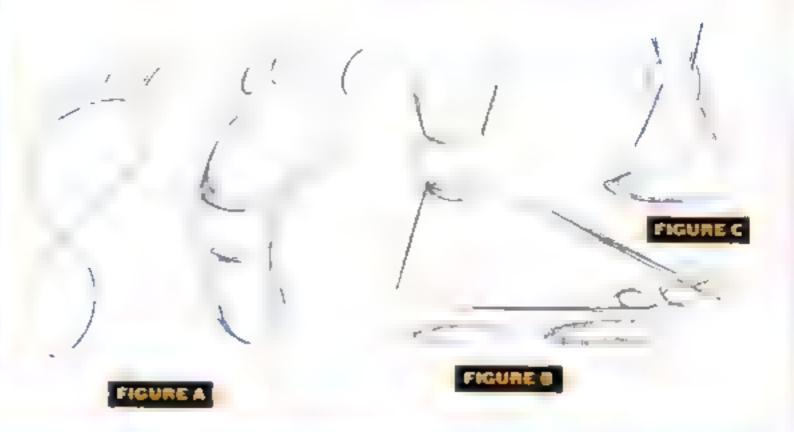
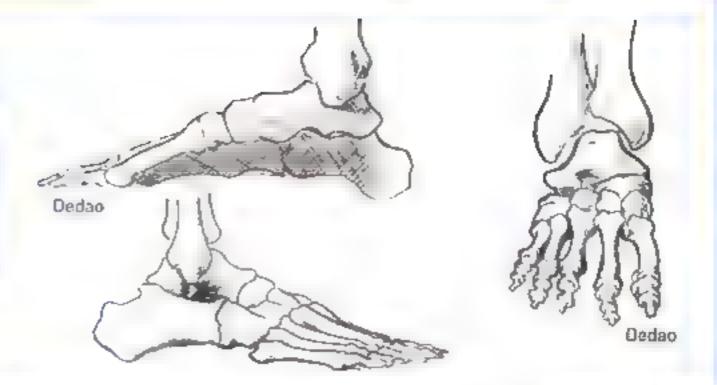



Figura B. Pés vistos de perfil têm um formato triangular, como uma rampa. Use um círculo pra indicar a posição do tornozelo e pense tridimensionalmente. Sempre leve em consideração o que você não está vendo por trás do seu desenho final. Isso vai poupar tempo e ajudar a criar um desenho mais realista.

Figura C. Um pé visto de frente tem a forma de um cone. A parte inferior são duas elipses: o peito do pé e o calcanhar. Prestar atenção nas elipses vai ajudar você a colocar sua figura em perspectiva firmemente no cenário, e não "flutuando" nele.

OSSOS

Os pés não são uma parte muito carnuda do corpo, assim, aprender o formato e a disposição dos ossos pode te ajudar a entender o que está desenhando e o que cria a anatomia da superfície e as sombras do pé.

PÉ PRA FORA

Desenhar um pé com escorço pode ser difícil! Mas se você quer seu personagem dando chutes de kung fu que pareçam dolorosamente poderosos, um bom escorço vai ser muito importante. Isso também serve pra indicar a direção na qual seu personagem está indo.

Quando em dúvida, dê uma olhada em fotos ou no espelho. Se você está tendo dificuldades com algum ângulo específico, pegue uma câmera e fotografe o pé dos seus amigos na pose que precisa. Mesmo que o seu estilo seja mais cartunesco, isso vai ajudar a entender o que está sendo simplificado ou exagerado.

SAPATARIA

Outra forma de aprender a fazer pés é desenhando sapatos. Pegue alguns sapatos diferentes, de todas as formas, pra várias idades e tamanhos, e faça esboços deles. Você vai descobrir que pode melhorar muito aprendendo a capturar os pequenos detalhes (um dos quadros de Van Gogh, de 1886, trazia um simples par de sapatos). Nos super-heróis, o contorno básico do pé forma uma bota, como no Superman ou no Demolidor (pés de mulheres costumam ser menores e mais esguios).

MATANDO NO PEITO

Os pés seguem um mesmo padrão de movimento do calcanhar até os dedos, seja numa corrida ou numa caminhada. O peso do corpo cai sobre o peito do pé no meio de um passo, por isso o pé que está mais à frente deve estar tipicamente apoiado no calcanhar, enquanto o de trás se apóia no peito do pé.

PODOLATRIA

Criar pés feios é muito fácil e divertido. Com a simples adição de pêlos, cascas de ferida ou unhas grotescas você pode dar muito mais personalidade aos seus personagens. Não dá pra desenhar um pé limpo e macio num mendigo se quiser que ele pareça um morador de rua. Então pense bem por onde andaram os pés dos seus personagens (Figura D).

Se usar as mesmas regras de um pé normal pra fazer os pés do seu monstro, ele vai ficar parecendo mais realista. É só cortar um dedo fora, colocar algumas unhas afiadas no lugar certo, preencher a parte superior da estrutura com pêlos e você já criou um pé monstruoso e bem ameaçador (Figura E). Isso é importante na hora de desenhar personagens como o Fera ou o Sasquatch.

Estude a textura dos pés de aves e lagartos, bem como de outros animais. Colocando essas texturas nos pés de um humano comum você pode criar um Crocodilo bem legal ou o inimigo do Homem-Aranha, o Lagarto!

FIGURA D

FIGURA E

Os dedos dos pés são quase iguais aos das mãos. As unhas e os ossos têm uma estrutura muito similar. Use o dedão da sua mão como referência pra perspectiva e pras dobras na pele quando quiser desenhar o dedão do pé, mas expanda a base. Lembre-se de deixar a parte de cima num formato côncavo, que é o espaço onde a unha se encaixa.

Dica: normalmente, o segundo dedo é um pouco mais comprido do que o dedão. Perceba também como os três outros dedos seguintes formam uma linha curva (Figura F). Não cometa o erro de deixar a ponta do pé em linha reta fazendo todos os dedos com o mesmo tamanho, comprimento e formato!

FIGURA F

TAMANHOS & FORMATOS

Agora que você já aprendeu o básico, é hora de dar uma olhada nos diferentes tipos de tamanho e textura. Logo abaixo eu reuni alguns exemplos pra mostrar a variedade entre eles.

Figura G: este é o pé de um adulto comum. Podemos concluir isso pelo formato, tamanho e um pouco de pêlos nas pernas.

Figura H: este é o pé do Hulk. Usando as mesmas regras básicas de anatomia, mas deixando tudo maior e mais gordo, ele ficou bem convincente. Leve em conta o tamanho da criatura que o pé vai suportar. Quanto maior ela for, maior deve ser o pé. Se o dedão de um pé normal tem o tamanho de uma moeda, o dedão do Hulk deve ser do tamanho de uma lata de refrigerante.

Figura I: Este é o pé do Coisa. Eu posso dizer isso pela pele rochosa e o dedinho quase grudado ao quarto dedo, dando a impressão de que ele tem só quatro dedos. Mais uma vez, usar a anatomia correta e depois adicionar o padrão rochoso deixou o pé do Coisa tão convincente quanto o de uma criatura de verdade. É importante indicar onde o pé se dobra e se mexe. Eu desenhei pedrinhas menores nas dobras pra passar a idéia de um movimento regular.

Figura J: o pé de um bebê quase não mostra nenhum osso. Os pés e as mãos de um bebê são bem pequenos e pouco desenvolvidos, e devem parecer macios e ainda não desenvolvidos. Isso pode ser feito desenhando menos sombras, ou linhas de sombreamento mais suaves.

Figura K: e por último, aqui está o pé de uma mulher adulta comum. Uma boa maneira de indicar um pé feminino é desenhá-lo mais estreito do que um pé masculino e dar uma textura mais macia. Quando se trata de colocar linhas, menos é mais. Como as mulheres depilam as pernas e pintam as unhas, estes também são detalhes que podem ser usados.

NUNCA É DEMAIS RESSALTAR que o melhor lugar pra se aprender, ASSIM como pra todas as coisas, é a vida real. Treine desenhando pés interessantes que você encontrar em revistas. Lembre que seu estilo deve surgir de você e da sua interpretação do mundo real através da sua imaginação e arte, e não da cópia do trabalho de outros. Quanto mais treinar, melhor você vai ficar! Tchau!

Darick Robertson botou o pé na porta da DC/Vertigo com a revista Transmetropolitan, *mas também já deixou pegadas importantes na Marvel com seus desenhos do* Wolverine *e* Noturno.

MULHERES POR JOSEPH MICHAEL LINSNER

Como eu desenho mulheres? Bom, em geral eu uso uma caneta esferográfica azul (odeio desenhar a lápis). Mas como chego naquele estilo de calendário, bem sensual? Bom, como dizia o Ben Kenobi, eu uso a Força. Ou seja, sigo os meus instintos. Eu só desenho o que gosto. Se alguma outra pessoa curtir e achar que ficou interessante, já me sinto no lucro. Não dá pra garantir que uma mesma coisa seja sexy pra mim e pra você. O melhor que posso fazer é mostrar o que eu pessoalmente considero sensual e pedir pra que todos vocês, artistas aspirantes e devotos da forma feminina, explorem suas próprias visões.

ARTISTAS DE PEITO

Seguindo os passos do meu colega Adam Hughes (veja a página 56), vamos examinar a definição da palavra sensual: que agrada ou satisfaz os sentidos, voluptuoso, lúbrico, lascivo.

Pois é exatamente isso o que eu penso sobre a arte da beleza feminina. O trabalho de Vincent Van Gogh nos ensina que a "arte" e a "beleza" são termos bem relativos. O pobre pintor não vendeu quase nenhuma das suas obras durante a vida, mas agora, muitos anos depois de sua morte, suas pinturas estão entre as mais famosas e cobiçadas pelos colecionadores do mundo inteiro. Antes de colocar seu lápis no papel, lembre-se disso! Quase todos os verdadeiros gênios artísticos da história passaram pelas dolorosas chamas do ridículo. O mundo em geral sempre resiste a novas visões. No entanto, no caso de um artista, é exatamente isso que o mundo espera dele: uma nova visão.

Antes de qualquer coisa, vamos superar a fixação pelos peitos. Tente descobrir o que, além das glândulas mamárias, faz que uma mulher seja uma MULHER. Meninas são diferentes de meninos. Elas são cheias de curvas e mistérios. E além do mais, hoje em dia "peitos" podem ser comprados – e todas as almas iluminadas sabem que qualquer coisa que venha com uma etiqueta de preço é, no fundo, algo superficial. É impossível comprar sensualidade...

Sem brincadeira, eu ouvi um troglodita dizer exatamente as seguintes palavras numa convenção de quadrinhos do verão passado:

HAH!

SE NÃO FIZER PEITO BEM GRANDE NÃO DÁ PRA SABER SE UM PERSONAGEM É HOMEM OU MULHER.

NÃO DIGA.

AMEAÇA TRIPLA

Pense um pouco sobre as mulheres. Garotas. Encarnações da Deusa. Qual é a fonte e a origem daquela faísca especial que só elas possuem?

Essa feminilidade é uma coisa misteriosa, e todo mundo tem a sua própria definição pra ela. Qualquer um que se sinta atraído por uma imagem feminina deve se perguntar: "O que me excita? O que o sexo oposto tem que me atinge feito um raio e detona o meu autocontrole?" Eu estou, é claro, escrevendo isso do ponto de vista de um heterossexual. Para todas as desenhistas que estão lendo isto, se vocês estão esperando alguma revelação cósmica, o melhor que eu posso dizer é: "Boa sorte" Não me perguntem sobre o mistério entre homens e mulheres. Não me perguntem por que diabos a "alta e magra" é considerada atraente por alguns e grotesca por outros. Eu estou tão perdido quanto qualquer um, e só sigo meus instintos.

Existem alguns clichês de beleza – elementos básicos aceitos por quase todo mundo. Nos Estados Unidos, os homens em geral são bem simples e dividem as suas preferências em três grupos básicos. De acordo com Joe Lunchpail, o que nós temos no cardápio é:

A) PEITOS
B) BUNDAS
C) PERNAS

Dieta bem saudável, não?

Senhoras e senhores, eu sou um cara comum, um americano de carne e osso. Várias foram as vezes em que saí com a minha namorada e alguma outra mulher, que passava por perto, me deixou de queixo caído. Quando minha namorada percebia a minha reação, falava: "Nossa, que rosto horrível, ela é tão feia!" E eu respondia: "Eu sei, mas você viu (opções A, B ou C) dela?" Tá bom, tá bom, eu sei: os homens são todos uns porcos (caras espertos nunca discutem isso). Tudo o que eu posso dizer é que homens e mulheres vêem o mundo de forma diferente.

Então... Nós temos que focar em A, B ou C pra poder desenhar alguma coisa lasciva no papel? Ei, se esse for o seu lance, por favor, vá em frente. Uma rápida olhada no material do Serpieri (Druuna) mostra que o negócio dele é a opção B... e é essa a coisa legal que define o trabalho dele e que marca o seu estilo único.

MULHERES

COISA FINA

Pessoalmente, eu sou um cara que curte rostos. Se a mulher tiver um rosto bonito, eu viro um cachorrinho nas mãos dela. "Você quer a minha alma? Aqui, pode pegar – ela é toda sua. Só me dá um beijo, por favor".

Eu também adoro os outros atributos físicos como qualquer um, mas são coisas menos óbvias e mais sutis que chamam a minha atenção em primeiro lugar:

1) **MÃOS**
2) **LÁBIOS**
3) **OLHOS**

São com esses elementos que as pessoas se expressam. Charlatões que fingem ter poderes paranormais sabem muito bem disso. No meu trabalho, procuro sempre capturar alguma coisa que está além do verbal – coisas que não podem ser postas em palavras. Tenho certeza de que é exatamente por isso que muita gente não entendeu o que eu fiz na personagem Dawn. A pessoa certa com os gestos certos pode destruir universos e erguer impérios. O sorriso certo, de canto de boca, como se pego numa teia de quase negação. Um toque leve como uma pluma no ombro, oferecendo o consentimento de uma amante e convidando pra muitas coisas...

NOS OLHOS DE QUEM VÊ

Uma vez eu estava num bar e presenciei a chegada da garota mais linda da cidade. A multidão se abriu, e a princesa olhou ao redor, procurando alguém que estivesse à sua altura. Mas não encontrou ninguém; ela sabia que não encontraria. Olhando nos olhos dela eu fiquei surpreso com o frio desdém, o duro julgamento e a gélida distância que estavam ali. Esteticamente falando, era de fato a garota mais bonita da cidade – um corpo perfeito, um narizinho bonito e o peso ideal. Mas, pra mim, ela era horrível. Feia como o diabo porque sua alma era feia.

No meu trabalho tento expressar exatamente o oposto disso.

JOGO DE CINTURA

Além de um rostinho bonito, existe alguma outra parte da anatomia feminina que REALMENTE me deixa com os joelhos bambos? Pode apostar. Pra mim, os quadris definem toda a força da feminilidade. Eu amo quadris. Faria um altar pra eles. Eu adoro quadris, e eles me destroem. Mas eu sei que nem todos os homens compartilham dessa paixão. Poxa, o meu último síndico deu uma olhada numa ilustração enquadrada da minha amada personagem Dawn, pendurada na parede, e tudo o que ele conseguiu dizer foi: "Ela tem a forma duma pêra". Bom... Gosto não se discute.

OLHE AO SEU REDOR!

EU NÃO QUERO de jeito nenhum dizer a vocês, artistas aspirantes, o que se deve e o que não se deve desenhar, tipo "Faça pernas longas e grossas, sobrancelhas bem delineadas, e isso vai ficar sexy. E não se esqueça de peitos grandes e roliços".

Deixa isso pra depois. Se você quer desenhar ou pintar mulheres, meu único conselho é: OLHE pra elas e estude suas formas. NÃO OLHE nos livros ou nas revistas. Olhe pela sua janela e no meio da rua. As mulheres estão em todos os lugares, e a beleza delas não tem limites. Eu já estudei muito material – de alta e baixa categoria – e posso dizer, sem medo, que há um infinito espectro da beleza feminina implorando pra ser explorado e colocado no papel.

Vá além das regras. Vá além do que a mídia (e isso inclui este livro) diz que é bonito, e crie os seus próprios conceitos, visões e idéias de beleza. Tenha coragem pra definir e mergulhar no que a sua alma realmente diz que é sensual. Porque, neste mundo dominado por *pop stars* pré-fabricadas e modelos siliconadas, nós precisamos mesmo de novas visões – desesperadamente.

Joseph Michael Linsner, criador da lindíssima Dawn, *também faz belas capas para as revistas do* Conan, *publicadas pela Dark Horse Comics*

MULHERES SENSUAIS

POR ADAM HUGHES (E AMIGAS)

Olá! Estou vendo um jovem artista aspirante! Você acha que tem talento? Que tem aquela habilidade mutante capaz de tornar as suas super-heroínas bem sensuais? Eu sou a Wanda, e esta é minha amiga Janet. Se existe alguém que pode ajudar você a encontrar essa resposta somos nós! Não vai dar para ensinar tudo, mas talvez dê para abrir uma porta ou duas e lançá-lo na sua própria jornada pessoal a um universo muito maior...

Meu único pedido é que você use o que aprender aqui de forma sábia. Receio que existam mais artistas interessados em agradar às massas do que aqueles que querem criar personagens femininas realmente belas e ao mesmo tempo tridimensionais, convincentes, para as histórias em quadrinhos. Lembre-se: com grandes poderes vêm grandes responsabilidades! Acho que li isso em algum lugar...

OI, GATÃO!

DEFINIÇÕES

Vamos ver... O dicionário aqui da Mansão dos Vingadores diz que sensual é "algo relativo aos órgãos dos sentidos".

ACHO QUE NÃO É BEM POR AÍ...

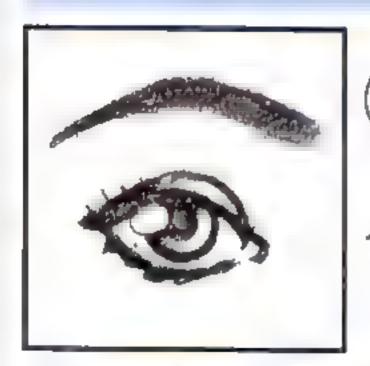
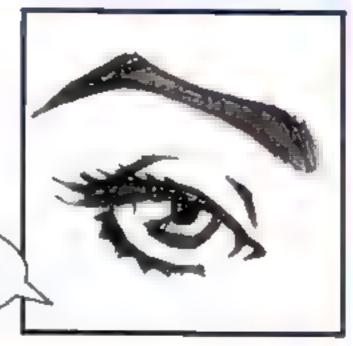
Bom, a segunda definição é: "Que agrada ou satisfaz os sentidos, voluptuoso, lúbrico, lascivo". Agora, sim! Acho que era isso o que os caras da *Wizard* nos pediram para discutir. Não é mesmo?

DICAS PROFISSIONAIS

O problema é que, assim como na arte ou na música, tudo é muito subjetivo, certo? O que você acha sensual provavelmente não deve ter nada a ver com o que eu acho. Aposto que nenhum de vocês considera andróides atraentes, não é verdade?

Para mim, o aspecto mais importante da sensualidade que posso dividir com vocês – antes de passar para algumas dicas universais – é o fato de que não tem nada a ver com a aparência física da sua personagem. Pode acreditar. O físico de uma mulher, em geral, é o ingrediente menos importante cozinhando no seu caldeirão mágico de sensualidade. Sensualidade é uma característica da personagem. Ela vem de dentro. É um aspecto da personalidade e não da aparência. Se a sua personagem não tiver uma alma sensual, batons e decotes nunca vão resolver o problema.

Ah, e faça o favor de não desenhar todas as suas personagens femininas como deusas sensuais. Eu sei que é algo muito tentador, mas se todas as garotas da sua história forem gostosas e apaixonantes, nenhuma vai se sobressair. Não é verdade? Claro que é!

Bom, eu poderia passar o dia inteiro falando e encher toda esta lição com um monte de teorias, mas não foi para isso que você abriu este livro, certo? Vou partir do pressuposto que você já sabe desenhar uma mulher e está preparado para algumas dicas que parecem funcionar com praticamente todo mundo.

DE CARA LIMPA

Tente não carregar muito no desenho dos rostos. Linhas demais vão deixar o desenho da sua garota meio confuso e elas podem até ser confundidas com rugas.

Acentue elementos como sobrancelhas, cílios e lábios, e dê menos ênfase aos pontos que fazem a mulher parecer muito bruta – como bochechas e nariz. Sobrancelhas grossas e bem definidas podem dar um ótimo toque de sensualidade, especialmente com um formato levemente arqueado. Desenhar a pálpebra cobrindo a parte de cima do olho pode aumentar ainda mais a sensualidade de uma expressão.

Uma coisa que não ajuda muito na continuidade entre os quadrinhos, mas que funciona perfeitamente em capas, é o contato visual. Quando um leitor sente que a personagem na revista está olhando para ele e mais ninguém dentro da banca, é fantástico!

LÁBIOS DE MEL

Existem várias maneiras de se desenhar lábios, mas uma forma bem conhecida para criar um aspecto mais sensual é desenhá-los em preto e com pequenos brilhos. Isso deixa a boca com uma aparência carnuda e umedecida, e, pelo que me disseram, isso é bem sensual!

Obrigado, Janet, por secar a última gota de austeridade do protocolo. É bom lembrar, no entanto, que não se deve exagerar no desenho das expressões sensuais. Mesmo que o seu desenhista preferido faça isso, eu altamente recomendo que você não sobrecarregue o rosto das suas personagens. Você não vai aprender mais desenhando um mesmo rosto durante horas, tente passar esse tempo desenhando o maior número de rostos possível. Lembre-se: você vai precisar errar algumas vezes antes de começar a acertar.

CABELOS

O cabelo também é uma parte importante na equação da sensualidade. Não importa se a sua personagem tem cabelos longos e sedosos, ou curtos e estilizados — eles podem ser usados para criar curvas sensuais que realçam os atrativos dela.

Uma coisa importante para se lembrar sobre cabelos: tente não exagerar nos fios individuais. Primeiro, pense no formato geral do cabelo, e então escolha os lugares onde ficarão os brilhos. As áreas onde você decidir colocar brilhos e sombras são aquelas que atrairão os olhos do leitor.

LINGUAGEM CORPORAL

Se você treinar bastante, vai perceber que quase todos os traços usados pra desenhar uma mulher são suaves, macios e curvilíneos. Procure evitar ângulos mais duros, seja no rosto, nos cabelos ou nas poses. Ao desenhar mulheres, use linhas levemente curvas, como a letra "S" ou "C". Tente. Nao é todo mundo que consegue. E você?

Falando em poses, acho que a gente deveria pelo menos tocar no assunto, mesmo sabendo que o nosso espaço já está acabando.

Não exagere nas poses. Como eu já disse, a sensualidade é um traço de personalidade; se a sua heroína for naturalmente sensual, ela não vai precisar fazer nenhuma pose para mostrar essa natureza. Treine desenhar mulheres sensuais em repouso, ao invés de posturas forçadas. Lembre-se: uma garota sexy de verdade vai ser sempre sexy, mesmo que ninguém esteja olhando para ela. A sensualidade nunca deve ser uma ação.

MULHER DE PEITO

Para terminar, acho que chegou a hora de falar dos... aham... "dotes" de uma mulher. Muitos de vocês podem até me achar um pouco hipócrita quando digo que o tamanho do peito de uma mulher tem muito pouco a ver com a sua sensualidade, mas essa é a coisa mais verdadeira que eu posso te dizer. Se maior fosse "melhor"...

Hum... Dito isso, acho que é hora da gente se despedir. Eu sinceramente espero que você seja um dos poucos que realmente irão crescer como artista, e que algum dia faça alguma mágica acontecer. (Ei, Janet... Quem foi que desenhou esse negocio aí pra você?)

A Feiticeira Escarlate e a Vespa são mulheres poderosas do Universo Marvel. Adam Hughes, o desenhista responsavel por capas de revistas como Tomb Raider, *da Top Cow, e* Mulher-Maravilha, *da DC, não teve nada a ver com isto. É sério!*

MULHERES REALISTAS POR TERRY MOORE

Mesmo sendo um cartunista, muitas pessoas dizem que as personagens da minha revista *Estranhos no Paraíso* parecem mulheres de verdade. Por que será? Com certeza não tem nada a ver com o meu uso habilidoso de luz e sombra, tintas e texturas ou detalhamento anatômico, porque... bom, eu não faço isso.

Eu tento desenhar minhas personagens na escala certa, usando linguagem corporal e expressões faciais. Acho que esses são os princípios básicos que devem guiar todo artista quando ele se senta pra desenhar. Alex Raymond, Mike Allred, Paul Smith, Paul Pope, Jeff Smith... Todos trabalham em escalas relativas, com um uso dinâmico da linguagem corporal e expressões faciais pra fazer suas histórias ganharem vida.

Assim sendo, vamos olhar essas técnicas um pouco mais de perto. E, já que minhas histórias são sobre mulheres, meu foco será a forma feminina.

MAIOR QUE A REALIDADE

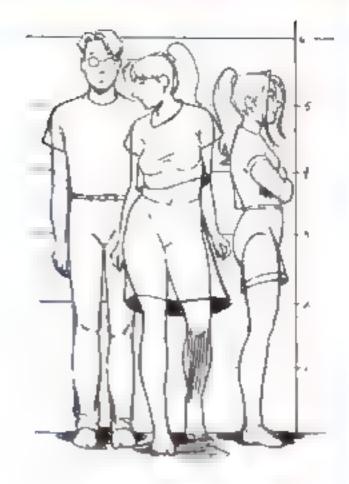
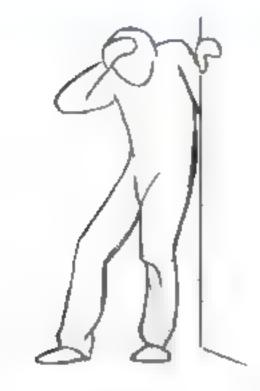
Vamos começar pelo óbvio. As super-heroínas podem parecer muito interessantes no papel, mas suas formas são intencionalmente exageradas em busca de um resultado mais dinâmico. Até aí tudo bem; acontece a mesma coisa com os músculos nos homens. Mas com as mulheres, certas vezes, isso extrapola alguns limites. Se você pegar uma mulher comum e colocar ao lado de uma típica heroína moderna, as diferenças serão óbvias.

DICAS PROFISSIONAIS

[illegible] treinar. É muito mais difícil [illegible] do que o Homem-Aranha [illegible] *Noturno* [illegible]

FITA MÉTRICA

Tente imaginar a altura que suas personagens devem ter. Não desenhe todas elas com o mesmo tamanho, porque não é assim na vida real. Varie a altura das personagens e você vai ver que isso ajuda você, e o leitor, a se relacionar melhor com elas.

Dê uma olhada na figura ao lado, por exemplo. Você pode ver que o David tem 1,80m, enquanto a Francine tem mais ou menos 1,75m, e a Katchoo, por algum motivo qualquer, mede mais ou menos 1,60m. Procure ter sempre em mente essa relação entre as proporções quando estiver desenhando os três juntos, além de levar em conta o tipo de sapato que cada um está usando. Detalhes como estes são muito importantes.

APRENDENDO A FALAR

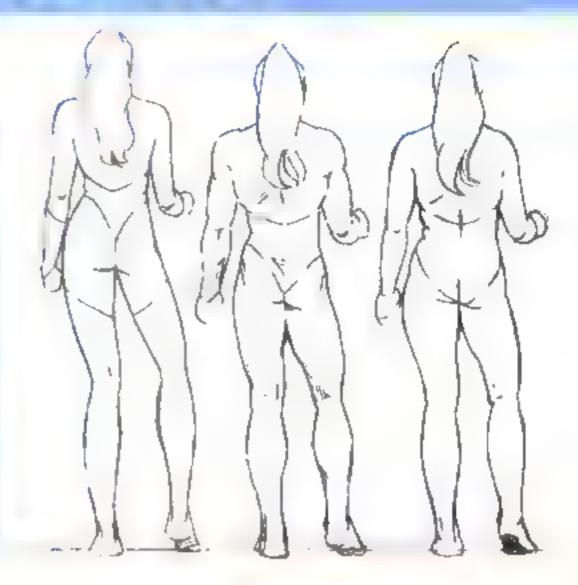
Depois de criar o formato básico dos meus personagens, eu volto às minhas técnicas de cartunista e animador pra desenhar as poses, isso porque, nestes dois campos, a linguagem corporal é a maior prioridade. Um cartunista não precisa se preocupar com realismo anatômico – ele quer que a pose tenha VOZ. Até mesmo o desenho de super-heróis geralmente começa com um traço mais cartunesco, pra estilizar a linguagem corporal, antes que sejam feitos os músculos e o uniforme. Por quê? Porque isso serve como guia pra colocar esses elementos.

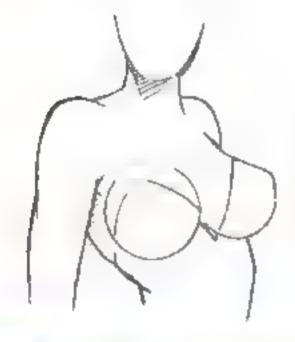
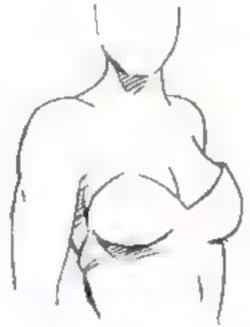
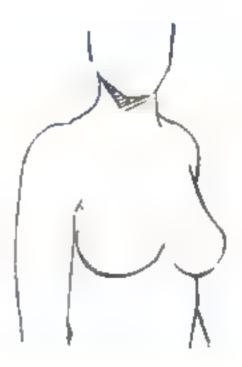
Estude os exemplos que eu fiz. Perceba como eles evocam o momento e a emoção dos personagens – devastação, sedução, timidez, raiva, etc. – e quase sem nenhum detalhe. Essa é a importância da linguagem corporal. Eu fiz metade das minhas figuras só com alguns traços bem rápidos. Isso ajuda muito quando você tem que fazer 80 zilhões de páginas por dia!

MULHERES REALISTAS

EM BUSCA DO CORPO IDEAL

Pode até parecer besteira, mas se você quer que as suas mulheres pareçam reais, então precisa desenhar mulheres reais. Não faça só o contorno; pense em detalhes como ossos e músculos. É como se você fosse um escultor, entalhando suas figuras no papel.

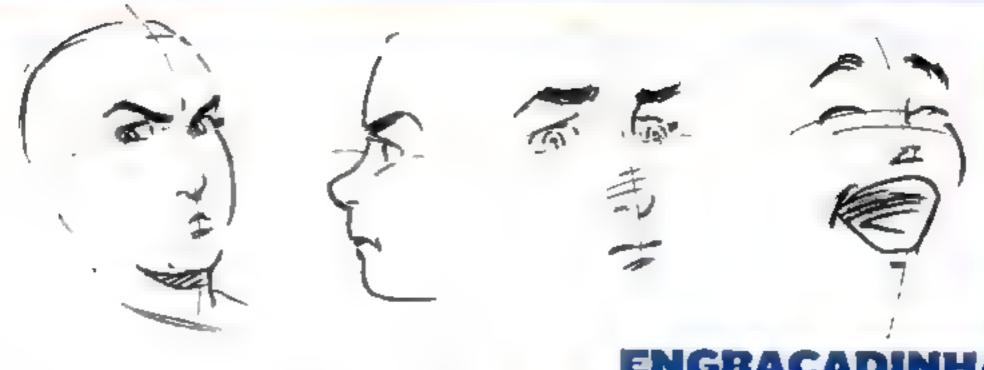
Olhe pra ilustração destas três mulheres. A figura da esquerda é uma super-heroína típica. A do meio é mais parecida com o que ela provavelmente seria na vida real. Afinal, se uma mulher consegue levantar tanques de guerra e demolir prédios com as próprias mãos, ela deve ser um pouco mais carnuda, certo? Mas repare na figura da direita. Esta seria uma mulher comum usando o mesmo uniforme que as outras (e pode apostar que ela não está nem um pouco contente de usá-lo! Sinto muito, Francine!)

BELEZA INTERIOR

A figura à esquerda mostra uma pose de super-heroína muito comum e, ao mesmo tempo, muito criticada. Por quê? Bom, deixando de lado o jeitão de dançarina exótica, fica óbvio que as leis naturais da física não se aplicam a este corpo – ao contrário da figura à direita, que mostra a massa muscular, o espaço pros órgãos internos, uma espinha dorsal e os efeitos da gravidade. Sejamos realistas; assim que essa heroína levantar os braços e se endireitar, vai acabar passando por momentos bastante desconfortáveis.

LEI DA GRAVIDADE

Gravidade. Este é um ponto crucial pro desenhista e pra forma feminina. Quero te mostrar o quanto a gravidade é importante pra sua figura.

Observe: o tronco à esquerda é da nossa heroína, enquanto o do meio é de uma mulher mais realista usando o mesmo uniforme, e logo ao lado nós temos a mesma versão realista sem nenhum tipo de roupa. O corpo de uma mulher é assim. Os seios são macios e reagem a elementos como a gravidade ou roupas justas. É muito importante aprender como isso funciona e incorporar essas reações aos seus desenhos, já que o leitor também tem esse conhecimento. Detalhes assim fazem toda a diferença pro realismo da sua personagem.

Lembre-se: a figura de uma mulher não é como a de um garoto magrelo com bolas de tênis debaixo da camiseta, portanto, não desenhe ela assim.

EXPRESSÃO FACIAL

Depois de definir a pose da sua personagem, é hora de fazer os detalhes, começando pelo rosto. Mas antes de falar sobre as expressões faciais, acho legal mencionar um erro muito comum, que eu mesmo cometo todos os dias. Você começa com um olho, faz os detalhes, passa pro outro olho, daí coloca o nariz e a boca e percebe que o olho esquerdo ficou meio estranho. Então você perde 20 minutos refazendo o olho esquerdo, mas ele não fica perfeito e você tenta mudar o direito, até que acaba desistindo e desenhando toda a cabeça numa posição diferente. Se já passou por isso, aposto que até já sabe o que eu vou dizer, mas infelizmente é necessário: NÃO COMECE A DETALHAR UM ROSTO ATÉ QUE ELE ESTEJA TODO ESBOÇADO! Essa é a regra que vai melhorar as suas figuras e também os seus rostos.

Uma expressão pode ser capturada com algumas linhas rápidas, assim como a linguagem corporal. Dê uma olhada nos exemplos acima. Você não precisa da cabeça, das orelhas, do cabelo ou do corpo pra criar uma expressão. Está tudo nos olhos, nariz e boca, certo? Além disso, reparou na variedade de movimento destas partes do rosto? Não tenha medo de esticar a cara do seu personagem até conseguir a expressão que deseja. É assim que a natureza faz a coisa.

ENGRAÇADINHA

Se você tentar desenhar um rosto finalizando um detalhe após o outro, o resultado provavelmente será um infame rosto assimétrico, como o acima (à esquerda). Não parece nada profissional, certo? Mas, por quê? Claro, ele tem todas as técnicas apropriadas no detalhamento, mas o desenho em si é ruim. Os elementos estão desalinhados, e o rosto ficou sem personalidade e expressão. Eu estava ocupado demais tentando acertar o sombreamento dos cílios e dos cabelos. Compare isso com a cabeça à direita, que foi feita bem rapidamente. Eu só usei algumas linhas, mas o desenho ficou muito melhor. O rosto foi disposto da forma correta e a expressão foi acertada antes que eu perdesse tempo detalhando (ou melhor, arte-finalizando) um desenho ruim.

Então é isso, pessoal. Acho que o segredo pra desenhar mulheres realistas é saber como são as mulheres de verdade. Se este for o seu objetivo artístico, então a sua lição de casa é muito simples: vá estudar algumas mulheres reais. E não espere que ninguém sinta pena de você! Mas, faça o que fizer, por favor não tente aprender nada consultando revistas tipo *Playboy*. Mulheres normais não são daquele jeito e, além do mais, quem vai querer desenhar uma personagem feita de botox e silicone?

Terry Moore desenha duas das mais fortes personagens femininas dos quadrinhos – Francine e Katchoo da série Estranhos no Paraíso, *da qual é criador*

SEX APPEAL

POR MICHAEL TURNER

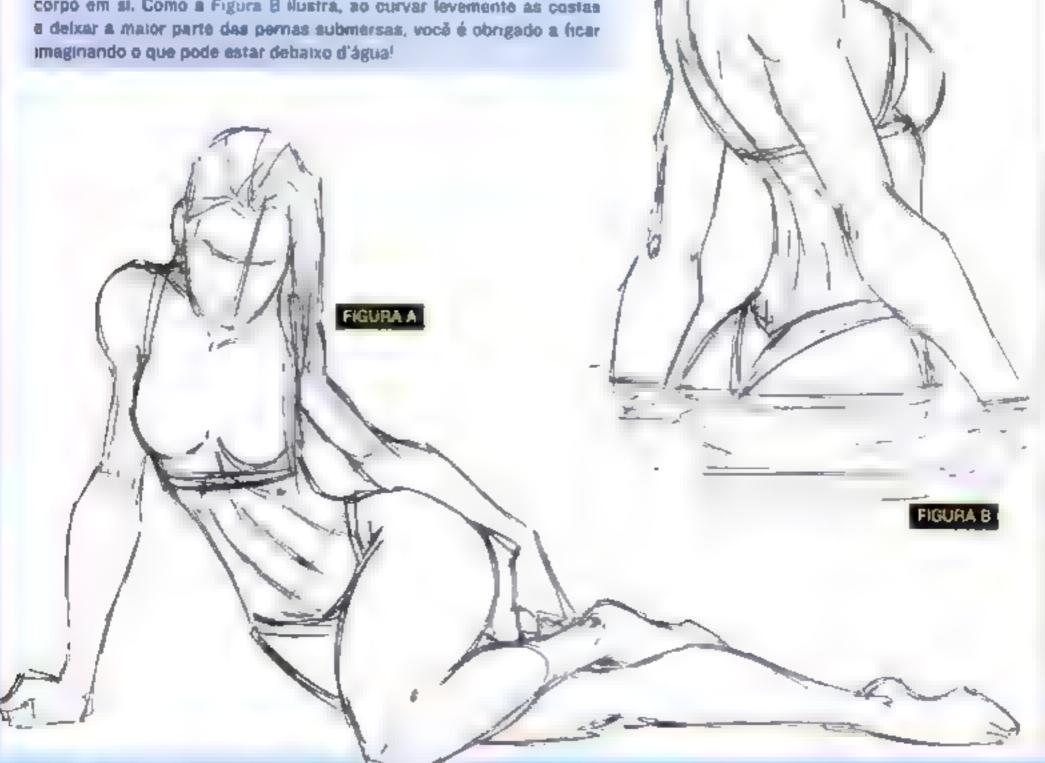
Olá, pessoal! Aqui é Michael Turner, e estou bem empolgado pra falar com vocês sobre uma das minhas palavras de quatro letras preferidas... arte! Mais especificamente, quero mostrar a vocês como usar melhor o seu desenho pra chegar a um outro assunto que eu adoro: o apelo sexual. Apelo sexual pode ser encontrado em quase todos os aspectos da vida, mas quando eu penso nessa expressão, o que me vem à mente é a palavra sensualidade. Na verdade, eu prefiro ver isso mais como "apelo sensual" do que sexual. Pra mim, a sensualidade pode ser muito mais elegante e ajuda a imprimir um maior *sex appeal* nos seus trabalhos. Vamos começar com alguns esboços e eu te mostro o que quero dizer!

TRAÇOS INICIAIS

Um bom esboço é o fator mais importante na preparação da sua página de desenho. Em termos de apelo sexual, fazer vários esboços ajuda a visualizar como você quer a arte e o que pretende passar pro leitor. Neste primeiro esboço (Figura A), é o posicionamento do corpo que deixa a figura tão atraente. Os membros dobrados, as curvas do corpo e a postura relaxada são mais convidativos e evitam que a figura fique exagerada ou muito dura. Mantendo o foco na forma feminina em si, e não apenas nos atrativos de uma mulher, você pode criar um desenho bastante sensual, sexy.

Aquilo que não vemos pode, às vezes, se tornar ainda mais excitante. Deixando a coisa por conta da imaginação, o velho ditado "menos é mais" pode entrar em jogo. Agora, eu não estou falando só sobre menos roupas, por favor (embora ocasionalmente isso já tenha funcionado comigo antes!), mas que elas sejam menos reveladoras em exibir o corpo em si. Como a Figura B ilustra, ao curvar levemente as costas e deixar a maior parte das pernas submersas, você é obrigado a ficar imaginando o que pode estar debaixo d'água!

FIGURA A

FIGURA B

DANDO AS CARAS

Do que adianta um ótimo corpo sem um rosto bonito? As expressões são a chave pra comunicação e pra passar a sua mensagem ao leitor. As garotas não precisam parecer muito agressivas ou bravas pra serem sexy. Uma feição meiga também pode ser sexy porque exala uma atitude mais brincalhona e uma leve vulnerabilidade (Figura C).

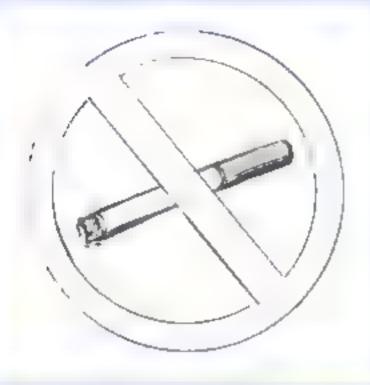
FIGURA C

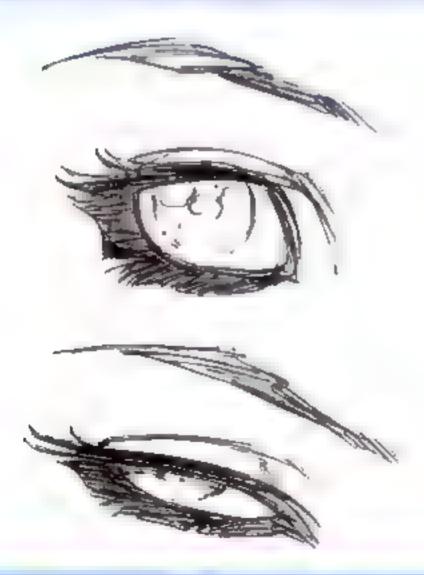
FIGURA D

A postura de uma mulher pode criar ou destruir uma pose sensual. Aqui nós temos um esboço retratando a garota de uma forma mais ousada e agressiva. Os ombros estão inclinados pro lado oposto ao dos quadris, mas sem exagerar na ênfase das curvas de seu corpo. Não importa se você está tentando fazer uma pose de ação ou de uma foto da *Playboy*, tente sempre manter os gestos e a linguagem corporal de acordo com o clima da história.

Esta é a minha pose "acabei de acordar e estou feliz em te ver" (Figura D). O olhar por cima do ombro, os olhos macios, o sorriso manhoso e a postura relaxada, tudo ajuda a compor uma emoção. Adicione alguns fios de cabelo na frente do rosto e você criou uma figura que exala apelo sexual naturalmente.

APELO SEXUAL

Fazer-se de difícil também pode ser sexy. Aqui, ela está com uma expressão tipo "nem sempre você pode ter o que quer". Tentar alcançar algo que parece inatingível pode definitivamente exalar muito apelo sexual. Às vezes os desenhistas fazem garotas tipo "bad girls" fumando. Pra mim, isso não é nada atraente e bem pouco sexy. É só a minha opinião. Fumar não é algo que eu uso pra me ajudar a fazer mulheres sensuais.

OLHOS ATENTOS

Os olhos podem ser a janela da alma, mas eles também ajudam muito a tornar suas ilustrações de mulheres bem encantadoras. A figura de cima é o desenho mais comum de um olho. Ele está aberto e brilhante, mas não ajuda muito no apelo sexual. Fechando um pouco mais a pálpebra você adiciona um toque de mistério. Mude a sobrancelha levemente e alongue os cílios e você cria um apelo sexual instantâneo.

DOCES LÁBIOS

Aqui estão algumas versões diferentes de lábios pra servir de referência. Lábios carnudos são muito sensuais e provavelmente por isso as pessoas façam aplicações de colágeno. De qualquer forma, eu prefiro o tipo de lábio com a cor natural ao invés do brilho de batom vermelho. Agora, se uma mulher estiver usando um belo vestido, batom vermelho fica perfeito. Tome cuidado também com cores futuristas como azul, porque elas podem dar uma aparência fria e sem vida. Existem vários formatos de lábios sensuais, mas, na minha opinião, quanto mais carnudos, melhor!

MOLHADINHA

São as sutilezas deste desenho que o tornam sensual. Como a garota não está olhando pra câmera, você pode ver que a cabeça dela está virada, deixando seu pescoço exposto, o que eu acho bem sexy. Também tem a curva do corpo, mas ele não está tão contorcido a ponto de parecer desproporcional. O corpo tem uma curvatura mais natural e realista. Ainda por cima, ela está parcialmente coberta pela queda d'água, o que faz a sua imaginação trabalhar mais uma vez!

DICAS PROFISSIONAIS

CONSELHO ESTILÍSTICO: "Quando eu comecei, achava que não tinha estilo. Eu me preocupava tanto que tentei 'manufaturar' um. Depois descobri, anos mais tarde, que as pessoas estavam reconhecendo meu trabalho mesmo eu achando que ele não era reconhecível." [illegible] John Romita (de *Amazing Spider Man*)

ANJO AZUL

Até uma mulher completamente azul e com o corpo coberto de espinhos pode ser sensual. Mística é uma das minhas personagens preferidas porque sua forma natural é muito atraente. Mesmo com todas as cenas de ação que ela teve nos filmes dos X-Men, nunca houve uma cena vulgar exibindo o corpo dela de forma gratuita. E mais, Mística tem uma presença feminina muito poderosa; ela é forte e confiante. Esse tipo de personalidade exala mais apelo sexual do que quase qualquer outro.

NÃO ACHE que você tem que desenhar uma cena de bunda em cada página pra conseguir retratar apelo sexual. Tente deixar as coisas mais sutis concentrando-se nos diferentes aspectos do corpo todo. Mantenha a confiança. Essa é uma qualidade muito sensual que pode fazer maravilhas nos seus desenhos e afastar as indesejadas reações gratuitas demais. E também tente sempre treinar, treinar e então treinar mais um pouco. Até a gente se ver de novo, e fique na boa!

Michael Turner (desenhista de Superman&Batman *da DC e criador da série* Soulfire*) nunca apareceu nas páginas da* Playboy, *mas nós ainda achamos que ele esbanja sensualidade. Além de não fumar.*

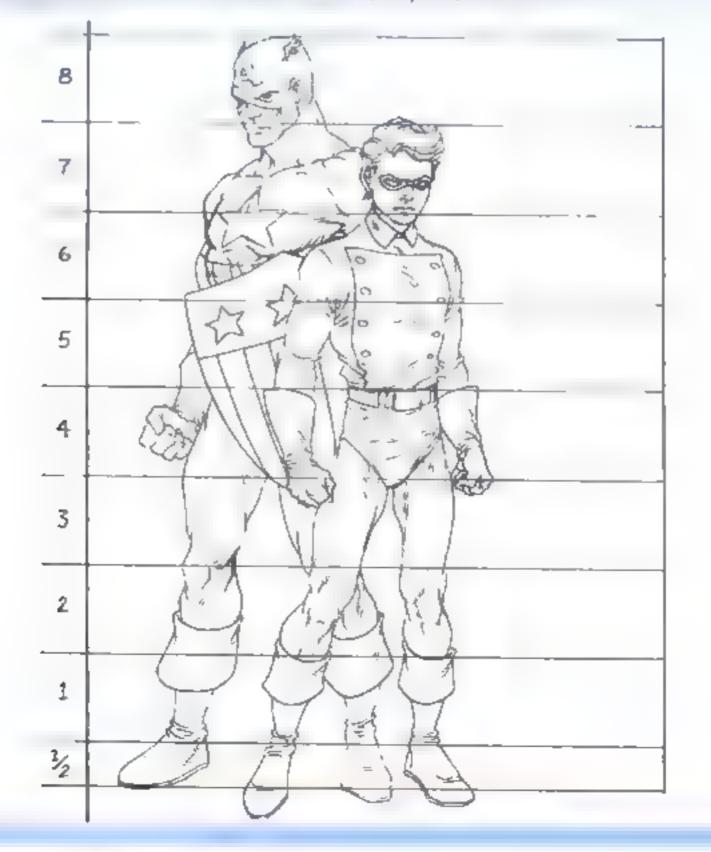
JOVENS & CRIANÇAS

POR TOM GRUMMETT

Eu soube que muitos de vocês estão interessados em desenhar jovens e crianças, e fui convidado para compartilhar alguns truques e técnicas que costumo usar. Agora, para ser brutalmente honesto, eu não sou nenhum *expert* no assunto – muitas das técnicas que emprego foram desenvolvidas por tentativa e erro, observação e toneladas de treino. Como qualquer artista dirá, o estudo da arte e do desenho é um processo de aprendizado que nunca termina. Mas o que eu espero fazer, neste espaço limitado, é passar para vocês uma abordagem básica sobre como desenhar jovens e crianças e ajudá-los a evitar algumas armadilhas ao longo do caminho. Vou presumir que vocês já estejam familiarizados com o desenho de figuras "heróicas" masculinas e femininas (se não estiverem, é melhor dar uma repassada nas lições anteriores). Então, se todo mundo estiver pronto, vamos arregaçar as mangas e começar.

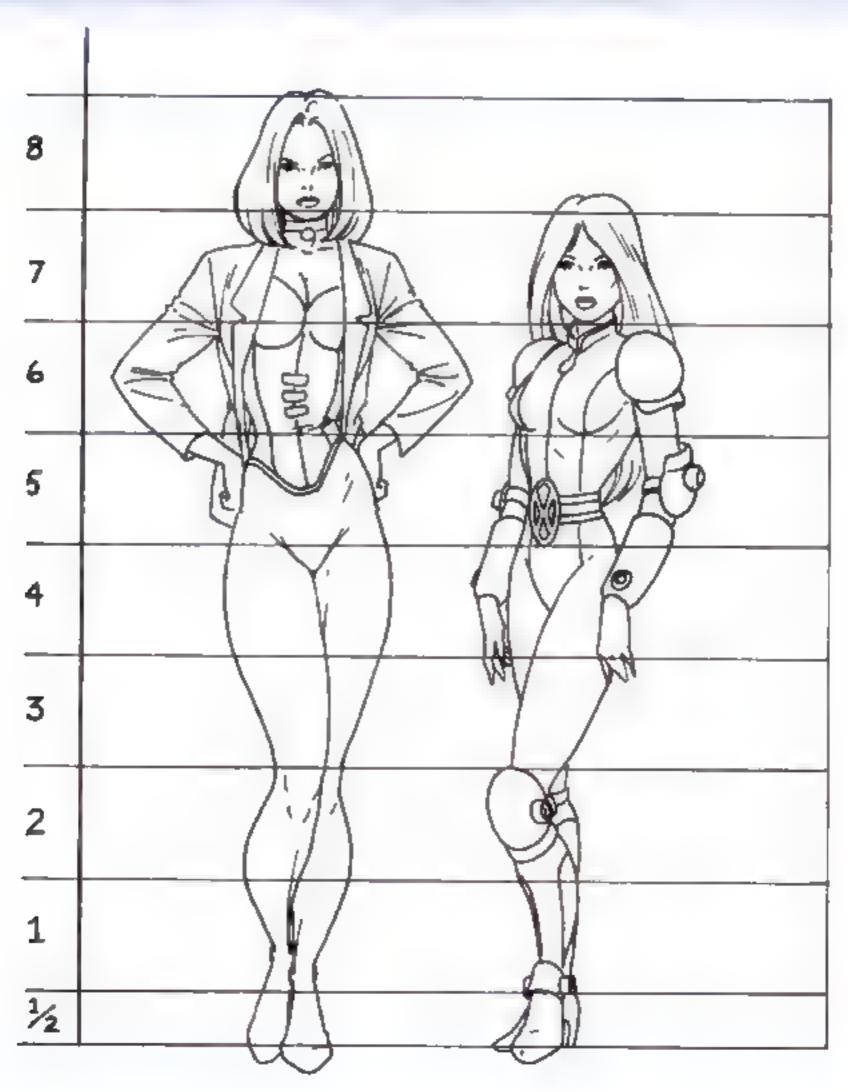
JOVENS MAGROS

Para ilustrar o contraste entre a figura heróica e a adolescente, vamos dar uma olhada no Capitão América e no Bucky.

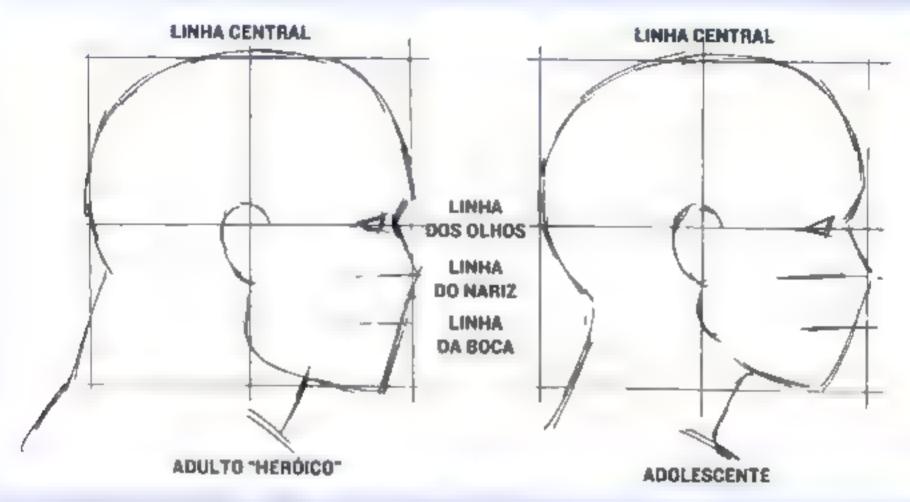
Como você pode ver, o Capitão, como a maioria das figuras heróicas, tem mais ou menos oito cabeças e meia de altura. Em comparação, Bucky tem sete cabeças. Isso não quer dizer simplesmente que ele é menor do que o Capitão – proporcionalmente, eu fiz a cabeça do Bucky maior em relação ao resto do seu corpo. O que nós procuramos aqui é sinalizar ao leitor visualmente que nosso personagem adolescente é mais jovem e, portanto, menos desenvolvido do que seu parceiro adulto. Nós precisamos fazer mais do que reduzir as proporções adultas, caso contrário, tudo o que teríamos seria um adulto menor. Como você pode ver, Bucky não tem uma constituição tão forte – ele possui ombros mais estreitos, um tronco mais compacto, e braços e pernas mais magros. Para enfatizar sua juventude, nós diminuímos a constituição poderosa e muscular do super-herói em favor de uma forma mais magra e atlética. Nós queremos acreditar que Bucky seja capaz de proezas audaciosas, mas não que ele pareça corpulento demais.

GAROTAS SÃO MAIS MADURAS

Primeiro, alguns fatos da vida. Como as meninas tendem a amadurecer mais rápido, elas já estão totalmente desenvolvidas entre os 13 e 16 anos, enquanto os meninos não começam a ganhar características adultas até o meio ou fim da adolescência. Portanto, em termos de desenho, uma menina de 16 anos será só um pouco diferente da sua contraparte adulta, como é mostrado abaixo pela Rainha Branca e a sua ex-aluna, Escalpo.

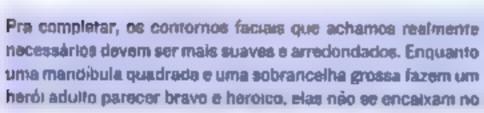
A Rainha Branca tem oito cabeças e meia de altura, contrastando com a Escalpo e suas sete cabeças. Novamente, nós queremos enfatizar a relativa juventude da menina (sem sacrificar sua feminilidade) em contraste com a estatura e composição mais idealizada da Rainha Branca. Fazendo a Escalpo com estatura menor, nós alteramos o tamanho de sua cabeça em relação ao seu corpo.

Desenhar uma jovem convincente é obviamente mais difícil do que um rapaz, já que as suas proporções gerais não são marcadamente diferentes daquelas na versão adulta da figura heróica, mas existem algumas coisas que você deve ter em mente. Sempre que possível, tente não exagerar nos seios – uma linha peitoral menor criará um aspecto mais juvenil. Você pode aumentar ainda mais a juventude da sua personagem deixando a figura mais esguia e menos curvilínea.

TÁ NA CARA

A cabeça e o rosto são áreas críticas da figura adolescente. É aqui onde realmente temos que trabalhar para ressaltar o aspecto juvenil do personagem. Por incrível que pareça, o que deixamos fora do desenho pode muitas vezes ser tão importante quanto o que colocamos nele.

Vamos começar pelo pescoço e ir subindo, brincando um pouco com os formatos cranianos. O crânio humano deve basicamente se encaixar dentro de um quadrado e, ao dividir este quadrado em quatro partes iguais, nós acabamos definindo a linha dos olhos e a linha de centro. Estas linhas nos ajudarão a posicionar as feições do rosto.

Vamos trabalhar com estes dois crânios. O da esquerda é um herói masculino padrão, e o outro um adolescente básico. O crânio do herói não é nada de novo: pescoço largo e musculoso, feições angulares, mandíbula proeminente. O crânio adolescente, no entanto, mostra um pescoço mais esguio e um perfil arredondado. Você também pode notar que a linha do pescoço mais esguia deixa a parte de trás do crânio mais proeminente. Esta pequena variação do crânio heróico masculino nos dá, não apenas uma base aproximada para o desenho de um adolescente masculino, como também para uma jovem ou mulher adulta, dependendo das feições que você coloque nela.

Agora vamos trabalhar no rosto em si. É melhor começar com um adolescente comum que não use máscara, capacete, nem nada. Nós começamos com a mesma base estrutural que usaríamos para desenhar qualquer figura, esboçando o posicionamento dos olhos, nariz e boca.

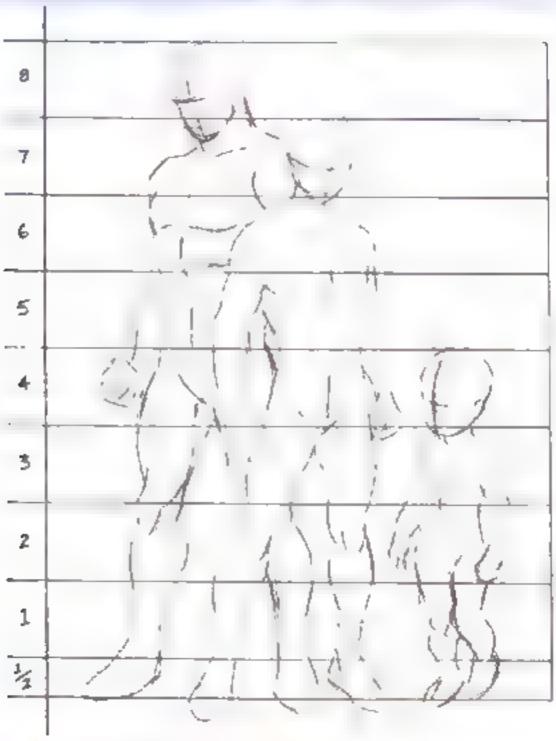
Começamos então a "colocar carne" nas feições, como faríamos com a figura adulta, mantendo em mente que queremos retratar o personagem como um jovem. Aqui é importante não sobrecarregar nas feições. Linhas tendem a envelhecer o rosto do personagem, e sobrecarregar nos contornos da face, particularmente em volta dos olhos e da boca, logo fará nosso personagem parecer velho demais.

Pra completar, os contornos faciais que achamos realmente necessários devem ser mais suaves e arredondados. Enquanto uma mandíbula quadrada e uma sobrancelha grossa fazem um herói adulto parecer bravo e heroico, elas não se encaixam no rosto de alguém com 14 anos. Simplificar e arredondar o rosto é a chave para uma aparência jovem. E também não esqueça de fazer o pescoço das garotas mais esguio, o que também vai ajudar a acentuar sua feminilidade.

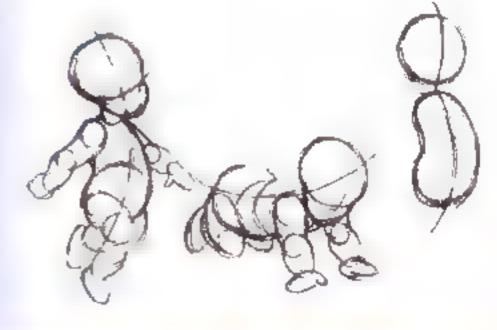
ESPÍRITO JOVEM

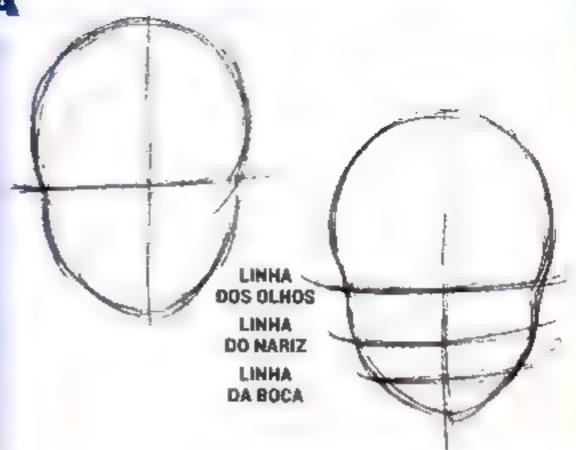
A verdadeira marca de um adolescente, no entanto, é a sua exuberância e emoções incontidas, que podem ser demonstradas através de várias expressões faciais. Eu costumo tomar a licença de exagerar nas expressões (raiva, surpresa, divertimento e assim por diante) buscando retratá-las com um efeito maior e, algumas vezes, mais cômico. É isso que acho interessante no desenho de jovens heróis – eu posso me soltar mais sem danificar a "imagem heróica" do personagem.

Agora que mostrei os principais pontos para desenhar heróis adolescentes, é provável que eu tenha levantado tantas dúvidas quanto aquelas que respondi. Mas o essencial para se desenhar heróis adolescentes (ou qualquer outra coisa) é deixar o personagem convincente para o leitor. Isso requer experimentação, a quebra de algumas regras que você vem seguindo estritamente e um pouco de autocrítica e avaliação severas do seu trabalho. Agora, vamos às crianças...

GUGU-DADÁ

O elemento chave para se desenhar a figura humana – heróica masculina ou feminina, adolescente ou criança – é a proporção entre a cabeça e o corpo. Como já definimos, a figura heróica masculina/feminina tem oito cabeças e meia de altura, para enfatizar os aspectos grandiosos de um super-herói. A estatura de um adolescente é de aproximadamente sete ou sete cabeças e meia, e menos poderosa e dinâmica do que a sua contraparte adulta. Ao desenhar crianças, nosso objetivo é enfatizar a juventude. De várias formas, o modo de desenhar crianças é o mesmo para se desenhar adolescentes, só que nós vamos um pouco além, manipulando a proporção entre a cabeça e o corpo para alcançar um efeito maior. Como você pode ver na ilustração abaixo, mantendo a cabeça da figura menor com o mesmo tamanho das figuras mais adultas e reduzindo sua altura, nós chegamos a uma estatura mais infantil. A largura dos ombros ficou mais estreita, o tronco menos angular, e os braços e pernas proporcionalmente mais curtos do que os mais longos e musculosos das figuras heróicas e adolescentes. Se mudarmos ainda mais a proporção entre a cabeça e a altura do corpo, nós podemos desenhar desde crianças e bebês até pré-adolescentes.

A CRIANÇA INTERIOR

Aqui está uma figura de mais ou menos três cabeças e meia de altura. Enquanto adultos e adolescentes são lineares e angulares, uma criança é mais arredondada e feita com uma série de círculos e curvas. As imagens são de uma criança aprendendo a andar. Você vai perceber que elas são compostas de formas semelhantes a círculos e jujubas. Esticando estas formas um pouquinho, a figura fica um pouco mais "velha". Eu diria que crianças entre 6 e 12 anos têm cerca de cinco ou seis cabeças de altura; as de 4 a 6 anos teriam entre três cabeças e meia a quatro; entre 2 e 3 anos teriam de três a três cabeças e meia; e os bebês teriam três cabeças. Essa é a parte onde entram muito trabalho e prática. A melhor maneira de resolver estas diferenças é testando o desenho das figuras em diferentes proporções. E, a propósito, ao contrário das suas contrapartes adultas, não há diferença entre meninos e meninas mais jovens.

COISA DE CRIANÇA

Vamos continuar trabalhando com círculos aqui. Ao desenhar crianças, para que elas fiquem com aparência jovem, nós as fazemos arredondadas. Vamos pegar dois círculos, um levemente maior que o outro, e sobrepô-los como indicado, ficando o círculo maior por cima do menor. Se esticarmos os dois, a parte de cima e a de baixo, começaremos a entrar no território das proporções de um rosto adulto visto de frente. Agora, se apertarmos os dois, de cima para baixo, chegamos a um formato mais elíptico e infantil para o rosto. Ao dividir o rosto com as nossas úteis linhas de centro e dos olhos, nós desenhamos nosso mapa para encaixar os detalhes. As feições de uma criança devem geralmente ficar na metade inferior do rosto, com bastante espaço acima da linha dos olhos. Eu descobri que isso também ajuda a enfatizar que o nosso personagem é bastante jovem.

DEIXA ROLAR

Nós raramente desenhamos qualquer coisa num ângulo sempre frontal, ou de perfil. Nós temos que dar ao nosso personagem massa e dimensão. Assim como um globo, nós podemos rotacionar a cabeça e nosso mapa de linhas se curvará na superfície esférica como linhas de latitude e longitude. Isso demarcará as feições não importa qual seja o ângulo. Para dar mais formato ao crânio, eu curvei a metade inferior do rosto num formato parecido com o de um coração para definir mais a linha da mandíbula.

CRESCENDO

É aqui onde a personalidade e a individualidade começam a se formar no nosso personagem. No caso das crianças, o rosto é realmente um livro aberto. Alegria, raiva, medo, surpresa e todas as outras emoções são claras, e muitas vezes amplas e exageradas. É no rosto que podemos separar os meninos das meninas, através de seus cabelos. Tente usar o mínimo de linhas, particularmente em volta dos olhos e da boca, e tome cuidado com linhas angulares nas bochechas e mandíbula. Ninguém vai acreditar numa feição crispada no rosto de uma criança de cinco anos.

É claro que há muito mais sobre o desenho de crianças do que pode ser coberto neste espaço limitado. Mas o resto está realmente nas suas mãos. Treine algumas das coisas que eu te mostrei e sinta-se livre para experimentar. Não há substituto para trabalho duro e determinação. Quando tiver acertado a coisa, você vai saber.

Tom Grummett já ilustrou personagens de todas as idades em publicações como Geração X *e* New Thunderbolts, *da Marvel, e* Robin, *da DC.*

PROPORÇÃO

POR DALE KEOWN

Olá! Nas publicações em que eu desenhei (*O Incrível Hulk* e *Pitt*), a proporção dos personagens sempre teve um GRANDE papel. Só que quando a Wizard me abordou pela primeira vez para fazer este artigo, eu relutei. Não tinha certeza se teria tempo e espaço suficiente para fazer justiça ao tema, ou até mesmo se eu seria capaz de colocar em palavras as coisas que vim a compreender sobre desenhar proporções. "Proporção é a relação das partes de um todo entre si ou entre cada uma delas e o todo" (pois é, eu pesquisei no dicionário!). De qualquer forma, o uso correto das proporções é provavelmente a parte mais importante no processo de desenho (sem querer botar a pressão da responsabilidade em vocês!). Em vez de dar a vocês uma abordagem direta do tipo "como fazer", decidi basicamente apresentar um passo-a-passo das minhas observações. Assim sendo, vamos começar a medir as coisas.

OMBRO AMIGO

Aqui você pode ver a diferença entre dois personagens regulares nas histórias do Incrível Hulk: Dr. Samson, um homem de proporções heróicas, e Rick Jones, um cara de tamanho normal que está em boa forma. Rick tem cerca de 1,75m de altura, e usando a sua cabeça como medida, tem quase três cabeças e meia de largura entre os ombros. O cara não é nenhum molenga e com certeza já provou seu valor em combate. Ainda assim, ele parece pequeno ao lado dos quase 2 metros do Samson, que tem pelo menos cinco cabeças de largura. Sinto muito, Rick!

Exagerar no sistema muscular, especialmente nos membros e no torso, pode dar mais presença dramática a qualquer super-herói.

DICAS PROFISSIONAIS

ALTOS E BAIXOS

Neste exemplo, Wolverine é o herói mais baixo de todos (e o mais cômico também), mas, na minha opinião, ele parece o mais durão. Isso porque, apesar de ter só um metro e meio de altura, ele, Wolverine, é tão largo quanto o Capitão América, que tem quase 1,90m. O Homem-Aranha, com os seus 1,75m, tem proporções mais próximas do "normal" para um homem comum em boa forma. Então, se por um lado você deve ter em mente a altura dos seus personagens, preste também muita atenção na largura deles.

QUEBRA-CABEÇA

Na Figura A eu desenhei Wolverine de três maneiras diferentes para demonstrar como o tamanho da cabeça afeta a dimensão do seu personagem. Tente cobrir duas das figuras cada vez que você olhar pra uma delas individualmente. Na Figura A-1 você pode ver o herói com a cabeça na proporção correta. Ele parece menor, mas mais poderoso – um verdadeiro lutador. Na A-2 eu desenhei a cabeça muito menor – ele parece ter mais de 2 metros de altura! Na A-3 a cabeça está obviamente grande demais, a não ser, é claro, que você esteja desenhando As Aventuras Batutas do Pequeno Wolverine.

FIGURE 8

DAVI E GOLIAS

Uma boa maneira de se estabelecer o tamanho dos seus personagens é contrastando figuras de tamanhos e formatos totalmente diferentes (Figura 8). O Pitt parece gigantesco perto do pequeno Timmy! Para deixar a "enormidade" do Pitt ainda mais pronunciada, eu desenhei os seus braços tão grandes quanto as suas pernas (e às vezes até maiores). Do jeito como eu desenho o jovem Timmy Bracken, a sua cabeça não é muito menor do que a do Pitt, mas o seu corpo é provavelmente menor do que o de um garoto comum de 8 anos. Eu acho tão divertido exagerar nas fragilidades de um personagem como é exagerar com os seus poderes. E isso certamente ajuda a criar contraste.

MULHERÃO

A Mulher-Hulk é volumosa, pesando cerca de 200 kg e medindo 2,10m de altura (2,20m se o cabelo estiver armado). Para enfatizar seu tamanho e força, eu dei a ela braços e pernas quase masculinos, mas mantive as curvas características de uma mulher, ou, no caso, de uma supermodelo. Em contraste, os soldados são personagens muito, muito menores. Suas cabeças, mãos e pés estão proporcionalmente equilibrados entre si, mas os braços e pernas estão muito curtos, o que os deixa com aspecto engraçado, especialmente perto da Mulher-Hulk.

DUELO DE TITÃS

Uma das coisas que eu mais gosto quando se trata de desenhar histórias em quadrinhos é criar monstros do zero; você pode pirar nas proporções! Se estiver desenhando uma criatura e criando o seu próprio monstro, você pode fazê-lo com 10 metros de altura e olhos do tamanho de pneus de carros! Só lembre que é muito importante manter consistente o tamanho de personagens já estabelecidos em relação aos outros que estejam por perto. Veja o Coisa no exemplo à direita. Você sabe que ele é um cara bem grande, portanto jogá-lo contra essa criatura só mostra o quanto ela é absurdamente gigantesca!

SEJA CRIATIVO

O Hulk faz a sua esposa, Betty Banner, parecer uma anã. Nesta ilustração dei ao gigante esmeralda mãos e pés muito grandes para deixar as diferenças de proporção ainda mais óbvias. Para levar isso um passo adiante, desenhei veias e tendões nos seus braços para dar a ele um corpo pulsando com força, mesmo estando numa posição relaxada. Um desenhista pode assumir licença criativa quando desenhar personagens, mas, em se tratando de pessoas "reais", eu gosto de usar proporções realistas (ou pelo menos convincentes).

RECOMENDO que você vá à caça de alguns livros de referência sobre como desenhar proporções realistas – visite sua biblioteca local, lojas de revistas ou livrarias. Uma vez que tenha estudado, treinado e aprendido o básico, seus únicos limites serão o seu próprio talento e a imaginação. Divirta-se!

Os desenhos de Dale Keown podem ser vistos em publicações proporcionalmente interessantes como O Incrível Hulk, *da Marvel,* The Darkness, *da Top Cow, e na série* Pitt, *que ele mesmo criou*

CAPÍTULO QUATRO:

FIGURAS EM AÇÃO

- LINGUAGEM CORPORAL
- AÇÃO & MOVIMENTO
- ESCORÇO DINÂMICO
- MOVIMENTAÇÃO DE PERSONAGENS
- CENAS DE AÇÃO
- VÔO

LINGUAGEM CORPORAL

POR MATT HALEY

A linguagem corporal é uma das partes mais mal compreendidas no processo de desenho. Sei que alguns de vocês estão pensando, "Ah, é só desenhar um cara dando um soco no outro e pronto!". Mas as coisas não são tão simples. O termo "linguagem corporal" se refere a uma determinada pose que o corpo faz para expressar determinada postura ou emoção. É algo que todos nós fazemos diariamente, de forma consciente ou não.

Nas páginas seguintes, vou mostrar a vocês como "posar" seus personagens para que eles pareçam um pouco mais convincentes. O ideal é que o leitor entenda o que está acontecendo sem ler o texto dos balões, e uma pose adequada pode realmente puxar a atenção dele. Agora, enfrentar a encrenca...

QUESTÃO DE POSTURA

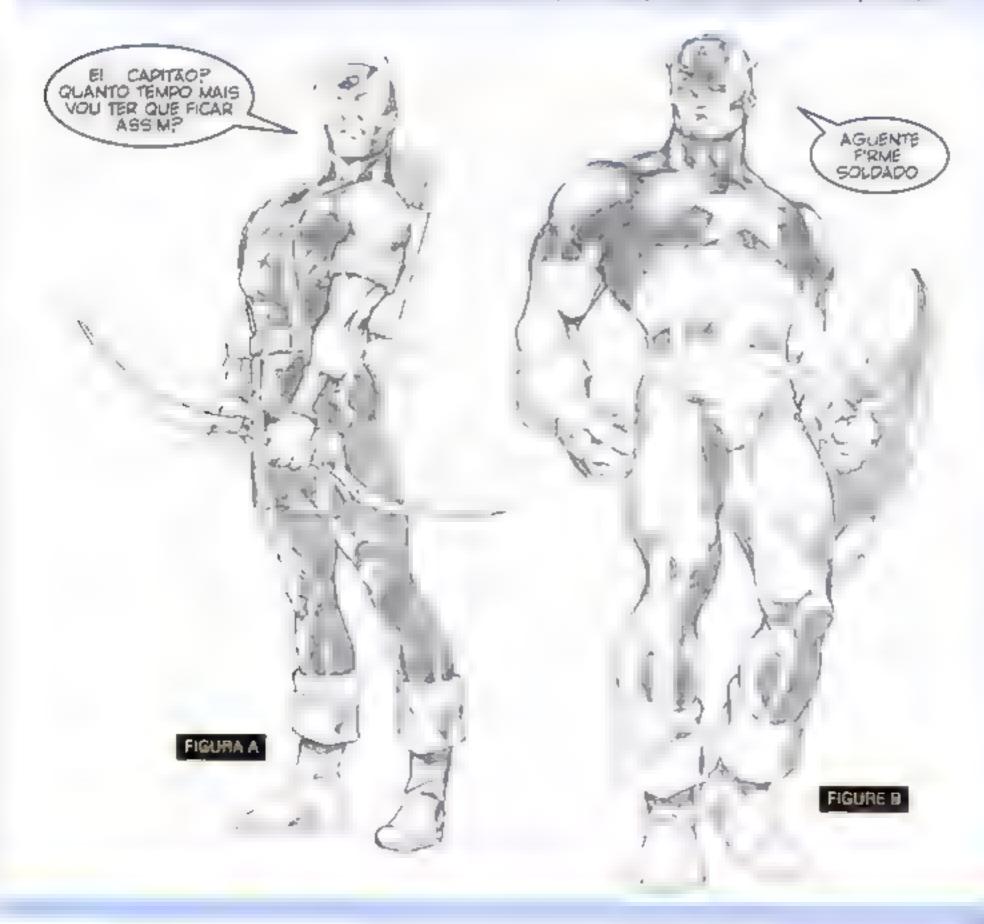
Uma pose boa e convincente deve mostrar ao público o estado de espírito do seu personagem e o que ele pretende fazer. Uma pose ruim, por outro lado, pode deixar seu personagem ridículo. Veja o pobre Gavião Arqueiro aqui (Figura A). Ele precisa de um massagista! Sua pose não é nada heróica, e parece desconfortável. Veja como suas costas estão arqueadas e como o braço dele está duro. É difícil levar um cara assim a sério.

Por outro lado, o Capitão América parece confiante, heróico e convincente (Figura B). Mesmo estando parado, ele parece pronto para entrar em ação a qualquer momento. Perceba que não só o rosto calmo e autoconfiante, mas toda a sua pose nos diz quem ele é. Os braços estão levemente distantes do corpo (indicando que ele está preparado para tudo), seus punhos cerrados (mas relaxados), e ele caminha em frente (disposto a encarar qualquer ameaça que o roteirista jogue no seu caminho), no pique para encher os Nazistas de pancada!

EI... CAPITÃO? QUANTO TEMPO MAIS VOU TER QUE FICAR ASSIM?

AGUENTE FIRME SOLDADO

FIGURA A

FIGURE B

SEGURE FIRME

Uma das coisas mais importantes que aprendi sobre como desenhar uma boa linguagem corporal foi a maneira de segurar o lápis! Por muitos anos, tentei esboçar a base dos meus desenhos segurando o lápis de maneira firme, própria para o detalhamento o que resultava em poses duras e pouco naturais. Uma vez que me mostraram como usar uma pegada leve para fazer esboços, meus desenhos repentinamente ficaram mais vivos e naturais! Esta pegada para esboços permite que você use todo o braço de modo a criar linhas amplas e curvas. Tente

PEGADA LEVE PARA ESBOÇOS

PEGADA FIRME PARA DETALHAMENTO

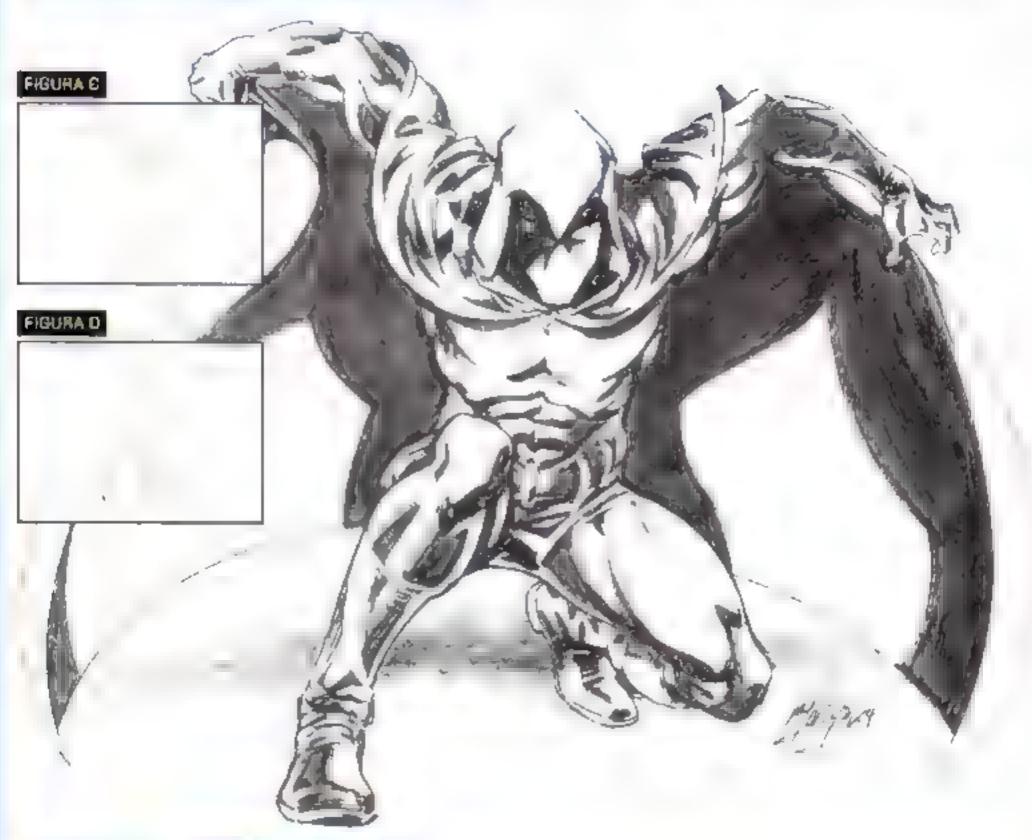



FIGURA C

FIGURA D

FAÇA UMA POSE

Seja qual for a emoção que esteja tentando passar, você deve sempre dividir sua figura. É assim que eu garanto que a pose fique o mais viva possível. Primeiro, escolho a atitude que quero que o personagem transmita. Vamos dizer que eu queira desenhar um Cavaleiro da Lua ameaçador. "Ameaçador" me traz à mente uma imagem do Drácula, especialmente em se tratando de um personagem noturno como o Cavaleiro. Agora, já que é um super-herói, ele também precisa ser dinâmico.

No primeiro esboço (Figura C), eu fiz os traços básicos para a construção da sua espinha dorsal, cabeça, braços e pernas. Mas eu percebi que a perna esquerda precisava de um ângulo mais dinâmico, por isso, eu a mudei e adicionei a capa (Figura D), que ajuda a dar mais movimento na figura. Um segredo: eu esboço a pose o mais rápido que posso, desenhando só as linhas necessárias para "ler" a pose. Quando acho que ela já esteja transmitindo a postura que eu quero, começo a desenhar o corpo do Cavaleiro da Lua sobre meu esboço inicial, ainda usando a "pegada pra esboços". Tento não usar a "pegada para detalhamento" até começar a desenhar os detalhes, como suas mãos e rosto. Desse jeito, a figura mantém a postura ameaçadora que eu quero sem ficar dura.

NERVOS À FLOR DA PELE

A linguagem corporal pode transmitir as mais variadas emoções. Tudo, desde amor até surpresa ou dor pode ser expresso através dos movimentos. Aqui estão alguns exemplos para você começar a pensar sobre o que seu corpo está tentando dizer

DERROTA Pobre Frank Castle. Ombros caídos, cabeça curvada para baixo, costas arqueadas. Isso dá a impressão de derrota, desânimo e depressão. Sniff! Alegre-se, Justiceiro – ouvi dizer que aumentaram o salário mínimo..

AMOR A pose que a Gata Negra está fazendo aqui é típica de uma garota apaixonada. Suas mãos sobre um dos ombros, a cabeça inclinada na direção do objeto de sua afeição e um pé curvado para trás tudo parece dizer: "Estou apaixonada!"

DOR Não consigo pensar em melhor exemplo de dor do que o próprio Capitão Kirk. Repare que a dor parece estar no seu estômago, por isso, todo o seu corpo se dobra sobre esta parte central, com os cotovelos quase que apontando para onde se localiza a dor. Essa é uma reação natural e instintiva à dor, como se para tentar cobrir ou proteger a área afetada (além de ficar ótima na frente das câmeras!)

IMPACIÊNCIA Aqui nós temos uma típica pose de impaciência – braços cruzados pé batendo no chão. Parece que alguém está atrasado para um encontro!

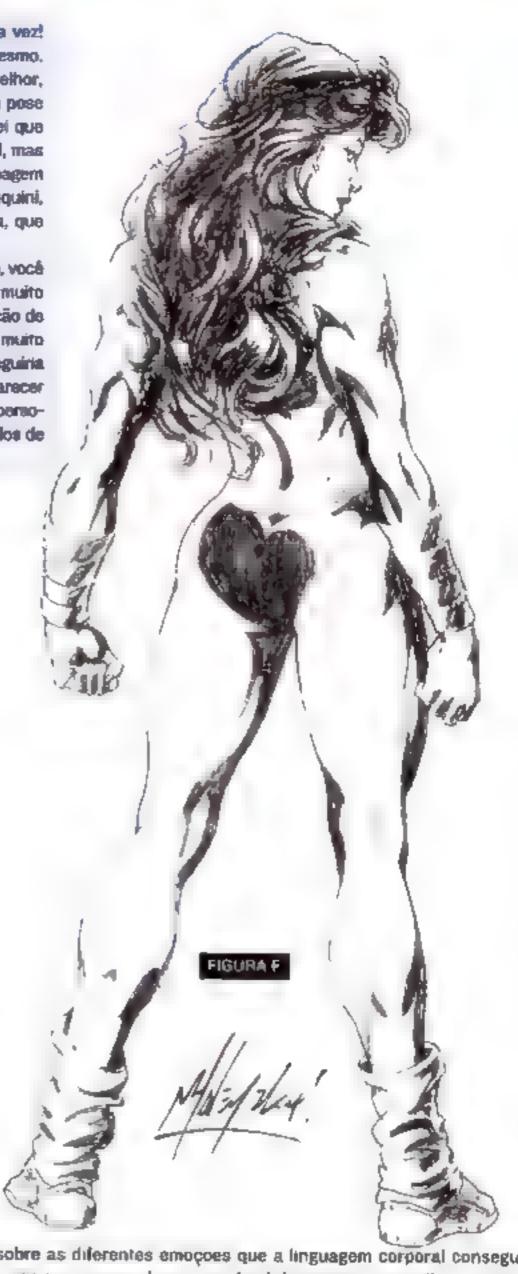
SURPRESA Surpresa? Essa é simples, certo? Nada disso. E se o seu personagem estiver usando uma máscara, como o Homem-Aranha? Claro, você poderia trapacear e fazer o buraco dos olhos bem abertos, mas vamos dizer que eles estejam costurados na máscara e não possam se mover. Você vai ter que usar a linguagem corporal para contar a história.

GAROTAS EM AÇÃO

Ok, prestem atenção porque eu só vou dizer isto uma unica vez! (Aham) AS MULHERES TÊM ESPINHAS DORSAIS! Isso mesmo. Como as pessoas de verdade! Elas quase nunca ficam (ou melhor, flutuam) como a Mary Jane Watson aqui (Figura E). Cara, a pose parece dolorida... e em que diabos ela está se apoiando? Sei que querem fazer suas personagens femininas atraentes, pessoal, mas não é só porque o seu artista preferido desenha a personagem feminina dele sempre com a mesma pose de desfile de biquíni, esteja ela lutando contra demônios ou fazendo uma torrada, que você precisa fazer a mesma coisa!

Com uma heroína tipo a Mulher-Hulk (Figura F), por exemplo, você deve desenhar uma figura forte, corajosa, capaz e, é claro, muito bonita. A postura – equilibrada, firme e com uma leve inclinação de cabeça enquanto ela olha para nós por cima dos ombros – diz muito mais sobre a personagem do que uma camiseta rasgada conseguiria (e este exemplo também mostra como fazer uma mulher parecer atraente sem mostrar o peito dela!). Lembre-se de tratar suas personagens femininas como pessoas de verdade, em vez de modelos de catálogo de biquínis, e elas serão muito mais memoráveis!

FIGURA E

FIGURA F

EU PODERIA CONTINUAR POR VÁRIAS PÁGINAS falando sobre as diferentes emoções que a linguagem corporal consegue expressar, mas infelizmente não tenho mais espaço. Então, não se esqueça de que, no final das contas, as melhores poses vêm da vida real – observe outras pessoas e esboce-as! Para uma perspectiva sobre o uso da linguagem corporal por mestres, procure o livro *Quadrinhos e Arte Seqüencial*, do Will Eisner, ou qualquer trabalho de Alex Toth e Jack Kirby (Toth sendo mais sutil e Kirby ultradinâmico). Não importa se desenhar é seu ganha-pão ou seu hobby – colocar uma linguagem corporal convincente nos seus personagens fará a diferença entre uma ilustração comum e uma inesquecível obra de arte!

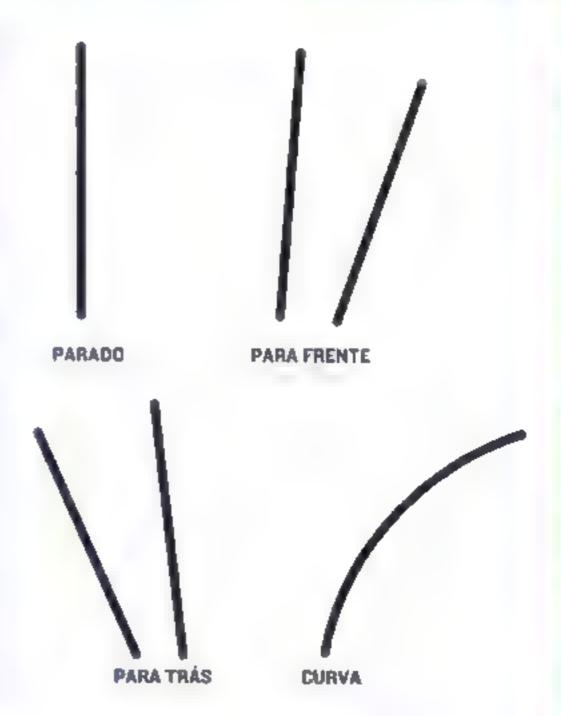
Matt Haley fala aos fãs com linguagem corporal em Aves de Rapina, *da DC, e no Superman que pode ser visto nos anúncios da American Express do comediante Jerry Seinfeld.*

AÇÃO & MOVIMENTO

POR BART SEARS

Olá! Nós vamos falar sobre como criar a sensação de vida nos seus desenhos empregando ação e movimento. Você deve se lembrar que mesmo quando alguém ou alguma coisa está em repouso (parada), ela continua viva e em movimento. Você precisa soprar vida nas coisas que desenha, e não apenas com linhas de velocidade e efeitos, mas com movimentos verdadeiros desenhados nas pessoas (ou qualquer outra coisa) que você esteja ilustrando. Assim sendo, tenha paciência. Existem algumas regras e guias relativamente simples que podem ajudar você a aprender e capturar o movimento em desenhos estáticos e bidimensionais.

ENTRE NA LINHA!

A maneira mais simples para começar a criar movimento em figuras, ou o que quer que esteja se movendo, é trabalhar com a linha de centro. Ela é a linha desenhada através do centro da figura, seguindo a coluna vertebral, e descreve a ação geral dessa figura. Dê uma olhada nas linhas de centro – que a partir de agora podem também podem ser chamadas de linhas de ação – que eu desenhei à direita. Veja como uma linha desenhada paralelamente à lateral da folha, ou à parte de baixo da página, cria uma sensação de rigidez ou falta de movimento. Perceba que inclinando essa linha para frente ou para trás, mesmo que levemente, você começa a criar movimento. Agora olhe para as últimas linhas de ação desenhadas abaixo.
A que está com o nome de CURVA. Este tipo de linha de centro, sozinha e em conjunto com suas relações, é responsável pela maioria, se não todas, aquelas emocionantes cenas de luta que todo mundo adora ver nos seus quadrinhos preferidos. Linhas de ação curvas são as mais perceptíveis e fáceis de fazer, porque as ações que elas geralmente descrevem são de um tipo mais exagerado. Assim como na atuação artística (pelo menos, eu acho), é sempre mais fácil desenhar (ou interpretar) personagens exagerados do que personagens com movimentos e maneirismos de natureza mais sutil. Portanto, vamos começar com as linhas de ação curvas e grandes.

Na ilustração à esquerda, perceba como a linha de centro, levemente inclinada para trás, cria a sensação de que a personagem está afastando a cabeça de alguma coisa ou reagindo a algo. As linhas de centro são a base da ação.

AÇÃO & MOVIMENTO

HERÓIS EM AÇÃO

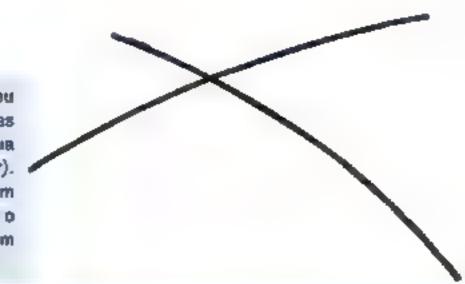
Agora que já demos uma olhada nas linhas de centro, vamos ver como elas se traduzem nas figuras. Aqui estão duas linhas de ação curvas e, ao lado delas, duas figuras desenhadas usando as linhas de ação como linhas de centro (estas duas palavras são virtualmente intercambiáveis). Dê uma boa olhada nas figuras. Obviamente, há mais coisas acontecendo com elas do que uma simples linha de centro, sobre o que falaremos em breve, mas perceba como o fluxo das figuras combina com o fluxo das linhas de ação correspondentes. Como qualquer outra coisa no desenho de boas histórias em quadrinhos, ação e movimento são construídos em estágios. Cada estágio deve ser feito corretamente antes de passar para o próximo ou o trabalho final terá problemas, que começaram com o primeiro erro e continuaram presentes em cada estágio sucessivo. Aborde o seu trabalho de forma inteligente, pense bem nas coisas e tente não correr enquanto estiver aprendendo. Invista o seu tempo agora e mais tarde as coisas se encaixarão mais facilmente. Seu trabalho será melhor e mais bem-sucedido por causa disso.

Ao desenhar sobre uma linha de centro, construa bem a figura (veja a página 12 para algumas dicas), lembrando-se de usar a linha de ação como base para a coluna e ir construindo a partir dela. Para ações simples e diretas, mantenha o fluxo dos braços, pernas e cabeça dentro da mesma curva básica da linha de ação.

GIRA-GIRA

Para dar ainda mais movimento a uma figura, tente rotacionar o tronco. Isso significa girar a linha dos ombros para criar um ângulo com a linha dos quadris (como fica melhor explicado no desenho à esquerda). O ombro pode se inclinar na direção do quadril, mas não muito. Lembre-se: não gire os ombros em um ângulo maior do que 45º em relação aos quadris em qualquer direção! Ao torcer quadris e ombros, você cria tensão na figura, o que gera movimento.

LINHAS OPOSTAS

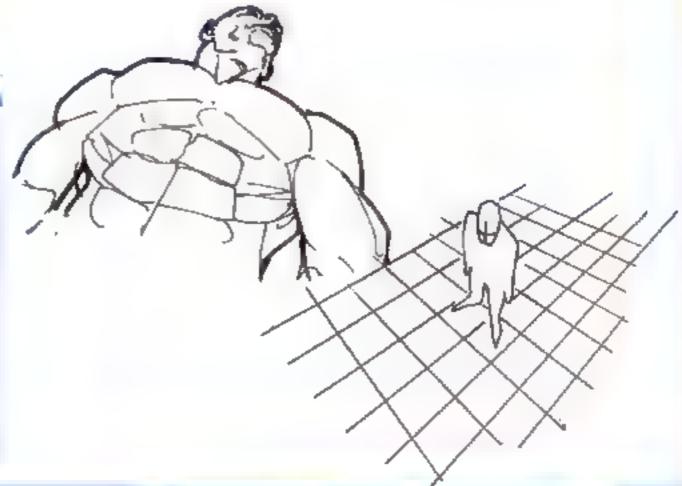
Se é verdade que linhas paralelas não criam nenhum movimento (e eu acredito nisso), então linhas opostas devem criar. Olhe para as duas linhas de ação à direita. Duas simples linhas de ação opostas, por sua própria natureza, criam força e tensão (elas nem precisam se cruzar). Imagine um herói e um vilão atracados numa batalha titânica bem acima da Terra – energia brilhando freneticamente ao redor deles, o destino do mundo em jogo, seus músculos pulsando e vibrando com poder, etc. Usando estas linhas de ação, você pode desenhar isso!

SIMPLICIDADE COMPLEXA

Agora nós temos que falar mais um pouco sobre a parte difícil da ação e do movimento: as sutilezas. Qualquer um, sentado, deitado, parado, andando por aí, conversando, assistindo TV, etc., está em movimento e tem vida e emoção, mesmo que esteja apenas respirando. Até personagens de histórias em quadrinhos devem parecer que respiram. As pessoas não são estátuas de madeira. Elas relaxam, se mexem e se irritam o tempo todo, e é assim que devem ser os seus personagens. Você pode deixá-los mais reais e vivos dando-lhes movimentos, especialmente movimentos sutis. Criar movimentos sutis é como criar ações amplas, só que menos exageradas. Em vez de linhas de ação grandes, curvas, exacerbadas e opostas, desenhe linhas de ação mais paralelas, menores, mais retas e similares.

Veja a figura à direita. Ela tem ação e movimento – não muito, mas obviamente é um desenho bidimensional vivo e que respira. Perceba como a sua linha de centro, levemente curva, é quase paralela à borda da página, mas ainda assim indica movimento. Perceba também a curva sutil da linha do braço, não paralela – mais como uma parte da linha de centro do que oposta a ela. Depois, só para dar um toque extra, inclinei a cabeça para frente, dando propósito e direção ao movimento, e talvez sugerindo que um movimento mais energético está para acontecer.

À esquerda, nós temos um desenho rápido de linhas angulares e o esboço da figura usando essas linhas de ação. Este é o uso sutil das linhas de ação opostas. Veja como apenas girando levemente os ombros (na verdade, em perspectiva – continue lendo) e colocando a sua cabeça numa linha de centro separada, mas paralela, e torcendo a linha dos olhos num ângulo diferente da linha dos ombros (quase como torcer as linhas do quadril e dos ombros), a figura, apesar de não ter detalhes, parece quase viva e respirando. Talvez isso seja um exagero, mas a figura não é mais estática ou cansativa. Ela tem ação e movimento.

QUESTÃO DE PERSPECTIVA

Colocar uma figura em perspectiva, como no desenho à direita, é uma boa maneira de indicar movimento, assim como colocar a figura num plano de perspectiva. Essas duas coisas são quase idênticas, só que a primeira implica na criação de uma perspectiva para a figura, escorçando-a. O desenho no canto inferior direito envolve um cenário em perspectiva e a colocação da figura dentro dele. Para mais informações sobre isso, veja as lições sobre perspectiva, na página, 16 e "Escorço Dinâmico", na 89.

INDO A FUNDO

Abaixo nós temos um desenho do Ciclope. Repare como a figura da esquerda parece dura, parada, como se tivessem pedido que o herói posasse para uma foto de seu uniforme e corpo para fazerem uma escultura – o que ficaria estático demais nos quadrinhos. Agora olhe para a figura da direita. Ela não está tão bem acabada como a da esquerda, mas veja como o desenho tem mais vida e movimento. Ciclope parece capaz de um ataque, de disparar suas descargas ópticas e saltar pra fora da página! (Bom, mais ou menos...)

Aqui nós estamos lidando com profundidade. A cena da figura à esquerda tem muito pouca profundidade (ela foi feita para servir como referência de escultura para um boneco, e duas outras visões – de perfil e traseira – completam o desenho, dando a ideia de volume). A cena da direita está carregada de profundidade. Veja como ambas as figuras estão paradas do mesmo jeito, com seus corpos na mesma posição, mas repare como a da direita foi desenhada em um ângulo, com uma leve perspectiva (note as linhas de fuga desenhadas a partir dos pés e ombros do Ciclope. Só por diversão, encontre o ponto de convergência destas linhas, o Ponto de Fuga, e trace uma linha horizontal. Repare que o Ponto de Fuga vai estar fora da página). O que eu quero dizer é que você pode criar ação e movimento com o simples posicionamento da figura no papel. Se desenhar a figura bem de frente, sem profundidade na sua postura e corpo, ela ficará chapada e sem vida.

Olhe para os desenhos, leia e estude os dois, e veja como todos estes conceitos estão relacionados e trabalham juntos em cada desenho. Então, finalmente, pratique! (W)

ESCORÇO DINÂMICO

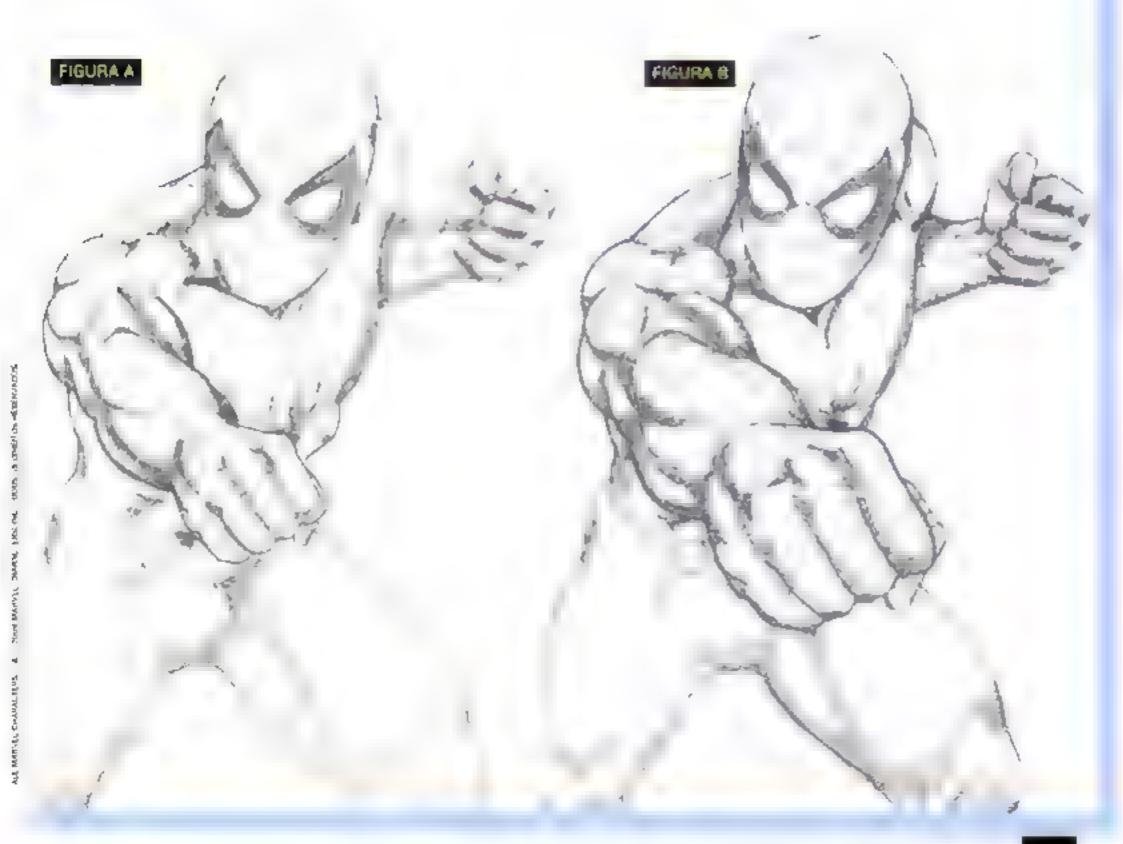
POR MATT HALEY

Isso mesmo, eu disse escorço dinâmico, porque enquanto fazer pessoas e objetos diminuírem e aumentarem em perspectiva é crucial para qualquer tipo de arte, nós temos que usar esta técnica para deixar os quadrinhos mais emocionantes – afinal, esse é o objetivo de tudo, certo? Explicado de forma simples, o termo "escorço dinâmico" significa que um objeto parece ficar menor na medida em que é afastado do espectador; o escorço é a principal ferramenta de um artista para fazer objetos de duas dimensões parecerem tridimensionais no papel. Usar isso de forma dinâmica pode transformar o soco do seu super-herói num poderoso petardo ao invés de um tapinha carinhoso. Vamos botar o grafite pra funcionar...

DUAS PERSPECTIVAS

A primeira coisa que devemos fazer é mostrar a diferença entre o escorço na vida real (digamos, num filme) e o escorço dinâmico das páginas de quadrinhos. No mundo real, o punho na ponta de um braço esticado não vai parecer maior do que aquele ao lado do corpo. Nos quadrinhos, por outro lado, o punho deve parecer maior conforme se aproxima do leitor, para simular o movimento e aumentar a tensão. Viu como o "soco real" do Aranha (Figura A) fica sem graça? Não há nada de errado com a pose em si; ela só não é muito envolvente. Mas o "soco dos quadrinhos" (Figura B) parece capaz de arrancar sua cabeça – que é o que nós queremos! Isso porque tratamos o braço como uma pilastra: ele vai ficando gradualmente mais largo conforme chega mais perto de nós, e termina num punho maior do que o normal (mas não exageradamente grande!). A coisa mais legal desta técnica é que você não precisa adicionar linhas de velocidade ou efeitos sonoros para passar a sua mensagem; a figura sozinha já conta a história.

FIGURA A

FIGURA B

CORPO DE MODELO

É extremamente importante comprar um "manequim para desenhista". Essa é uma ferramenta muito útil para envolver o seu cérebro no escorço, já que você pode colocar o boneco em praticamente qualquer pose que quiser. Algumas pessoas usam um programa de computador chamado *Poser*, mas às vezes nada substitui a coisa real. Qualquer loja de equipamentos artísticos vende esses manequins, que não são caros.

FIGURA C

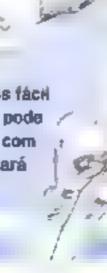
FIGURA D

FIGURA E

AVANTE!

OK, aqui vai o meu guia passo-a-passo pessoal para planejar um escorço. Vamos dizer que você queira fazer uma cena dinâmica da Vampira voando pela página. Bom, primeiro temos que decidir uma pose (é aqui onde o manequim pode ser útil) e fazer um esboço dela (Figura C). O próximo passo é acertar as proporções (o manequim também pode ajudar, ou você pode usar um bonequinho qualquer). Agora esboce, na posição normal, a parte do corpo que você deseja escorçar (neste caso, os braços paralelos ao tronco) e depois trace o arco de movimento que cada braço faz na posição que você deseja colocá-los, novamente usando o manequim como referência (Figura D). Muito simples, não?

PILAR DE FORÇA

Uma vez que os braços estejam na proporção correta, é hora de "ganhar massa", como o Arnold diria. Para fazer isso, nós voltamos ao velho e conhecido método de entender as partes do corpo como combinações de esferas, cilindros e cubos. Repare, na Figura E, como nosso esboço da Vampira é composto exatamente disso: sólidos geométricos. Este é o método de "pilares" que mencionei no início. Pensar nos braços da Vampira como pilares ou colunas torna mais fácil visualizá-los numa perspectiva forçada; e então você pode moldá-los no desenho final para ficarem parecidos com braços humanos. No resultado final, a Vampira estará voando como uma super-heroína: dinamicamente!

SUPER-SOCO!

Muito bem, agora que dominamos o escorço numa simples lição, vamos praticar um pouco... Aqui está uma cena do Rei dos Mares em pessoa, o Namor, numa cena que você provavelmente encontraria na capa de uma revista ou numa cena de página inteira. Esta tomada tem os mesmos desafios do desenho anterior, só que é um pouco mais difícil porque ele está vindo bem na nossa direção! Nós simplesmente escorçamos o punho principal da figura e depois o braço esquerdo, separadamente. Vê como ele parece estar saltando para fora da página? Este é o efeito que nós queremos, certo?

DICAS PROFISSIONAIS

SEJA REALISTA!

"As pessoas reclamam quando eu falo sobre referências, mas, por favor, entendam. A falta de informação visual é um claro indício de que você inventou tudo, e que acaba com o realismo. Fica sem graça..."
– Mike Mignola, *Hellboy*

UM CORPO QUE CAI

Tudo bem, OK, mas e quando a cena é de alguém pulando em vez de voando? Bom, aqui a pose é o mais importante. Viu como os dois braços da Elektra estão esticados para frente, como se ela estivesse tentando amortecer a queda? Para criar uma cena mais envolvente, coloquei a mão direita da personagem na frente do ombro. Ainda é preciso desenhar o braço inteiro quando construímos a figura, mas só precisamos finalizar o ombro e a mão (o que pode, ocasionalmente, poupar tempo). O resultado? É bom a Elektra ter um gancho de escalada por perto!

PONTO CEGO

Este aqui é complicadinho – o Demolidor saltando na nossa direção. Até agora, nós escorçamos figuras de cima para baixo, mas como vamos resolver esta situação? É fácil – aplicamos os mesmos princípios de antes. Depois de esboçar a pose certa (o manequim ajudou bastante nesta aqui!), nós nos certificamos de que o torso está na perspectiva correta e depois escorçamos cada um dos membros do Demolidor separadamente, dando importância especial à perna direita, já que ela está prestes a nos acertar na cabeça. Presta atenção nos pés da figura, porque, mesmo que a gente só possa ver a sola das botas na figura final, temos que desenhar o pé inteiro na fase de esboço para que eles saiam direito.

OBJETO DE DESEJO

Eu considero escorçar objetos de forma dinâmica mais fácil do que escorçar pessoas, principalmente porque os olhos do leitor vão perceber com mais facilidade se uma pessoa está esquisita ou fora de perspectiva. Contudo, como a maioria de nós não é uma enciclopédia ambulante, os artistas têm mais liberdade em se tratando de objetos inanimados, como os que estão nesta página. Nós também podemos usar nossa técnica de esferas/cilindros/cubos aqui, já que grande parte dos objetos são basicamente esferas, cilindros ou cubos e, portanto, mais fáceis de se desenhar.

O ESCORÇO DINÂMICO pode ser uma ferramenta muito poderosa, por isso use-a com sabedoria. Você não vai querer socar os olhos do leitor em todos os quadros, não é mesmo? Equilibrar dinamismo com sutileza vai manter o leitor preso às páginas. É claro que nós nos apoiamos nos ombros de gigantes, por isso, se quiser saber como os grandes mestres lidam com isso, comece estudando os trabalhos do Rei dos Quadrinhos, Jack Kirby, ou de Neal Adams, ou John Romita (pai e filho). Seja qual for o seu estilo de desenho – ilustrativo, cartum, mangá – o uso de escorço dinâmico pode fazer suas histórias ficarem mais empolgantes e impactantes e deixar os leitores querendo mais!

MOVIMENTAÇÃO DE PERSONAGENS

Oi pra todos vocês, desenhistas. Eu já desenhei uma ampla variedade de personagens, desde o *Flash* até o *Quarteto Fantástico*. E uma grande coisa que eles têm em comum é que todos precisam se mexer! São todos heróis cheios de ação, o que oferece muitas oportunidades pra explorar as formas de criar "movimento". Nesta lição, vou contar a vocês o que eu gosto de fazer pra dar vida às coisas que desenho. Imprimir aos seus personagens a ilusão de vida é um dos elementos mais importantes no desenho das histórias em quadrinhos. Isso ajuda não só na narrativa e no realismo dos personagens, como também é muito divertido. O melhor jeito de aprender a desenhar emoções, claro, é observando-as. Dê uma olhada nas pessoas à sua volta. Veja TV, especialmente esportes, como ginástica olímpica. Em suma, olhe em todos os lugares. Agora, isso dito, vamos nos mexer!

RÁPIDO E RASTEIRO

Eu criei algumas maneiras de mostrar o Mercúrio em velocidade desenfreada: basicamente, usando as linhas de velocidade. Muitas delas! Linhas de velocidade são ótimas porque você pode fazê-las seguindo o formato do terreno por onde seu personagem está correndo, e usá-las em perspectiva para um efeito mais dinâmico. Perceba como as linhas saindo do Mercúrio fazem parecer que ele está vindo na sua direção. Coloque um rastro de velocidade, um pouco de poeira sendo levantada, algumas pedras e destroços no ar, junto com alguns pedaços de papel voando, e você criou um velocista supersônico!

PULA-PULA

Uma das maneiras mais legais de mostrar a incrível combinação de rapidez e agilidade do Homem-Aranha é usando múltiplas imagens. Você pode mostrar o Aranha pulando, girando e se torcendo de qualquer forma imaginável. Apenas desenhe suaves transições entre os movimentos (como se você fosse um animador). Fazer uma imagem fluir pra outra ajuda o Cabeça-de-Teia a ficar ainda mais fluídico e gracioso. Múltiplas imagens também são uma ótima maneira de mostrar a fantástica rapidez do Mercúrio enquanto ele nocauteia algum inimigo brutamontes com um supersoco em alta velocidade.

MUNDO SUBMARINO

Mesmo que provavelmente haja muito pouco oxigênio puro pra produzir bolhas nas profundezas onde Namor vive (e faz barulho), é divertido tomar essa licença artística e usá-las pra indicar de onde o velho Príncipe Submarino está vindo. Elas também criam uma sensação de que a água está se abrindo à sua volta, enquanto ele rasga os mares. Perceba como as bolhas, desde a mão até sua cabeça, ajudam a mostrar o movimento do braço direito, enquanto o rastro de bolhas menores saindo dos seus pés projeta a imagem de que Namor está nadando na nossa direção. Um cardume de peixes nadando ao lado ajuda mais ainda o efeito!

MOVENDO MONTANHAS

Um pouco da boa e velha terra firma (isso que dizer "terra firme" pra vocês, sem dicionário) pode ser útil, especialmente quando você está desenhando personagens gigantescos e fortes com o Hulk aqui. Enquanto o Gigante Esmeralda chega pra uma aterrissagem (imagine um enorme efeito sonoro de "BUUUUM" atrás dele!), ele joga pra cima uma grande quantidade de terra e poeira. Desenhar vários pedaços do chão e de rocha voando dá uma ótima impressão de que o Hulk aterrissou com um tremendo impacto! A sua posição agachada também deixa a figura mais dinâmica e mostra o realismo da gravidade puxando ele pra baixo.

Também é divertido desenhar um grandalhão socando outro e prensando-o no chão. Mostre as costas e a parte de trás (daquele que tomou o golpe) moendo pedaços de pedra, terra e pó enquanto o seu ego (e traseiro) machucado se arrasta pelo chão.

VENTO NO ROSTO

Você pode usar o ar, ou mais especificamente o vento, pra criar alguns efeitos bem legais e cheios de vida. Capas são ótimas pra esse tipo de coisa! Você pode agitar até as cenas mais estáticas com capas e vento – como este Cavaleiro da Lua que eu desenhei! Ele está tenso, esgueirando-se, pronto pra atacar... mas não está se mexendo muito, não. Então, como adicionar movimento? Simples: faça a capa tremular de forma soturna ao vento da noite. Adicione alguns pedaços de papel voando e morcegos e você criou uma cena fantástica!

CHUVA DE FOGO

O Senhor do Fogo está girando seu bastão fumegante, deixando um rastro de fogo maneiro que você pode seguir, e criando aquela sensação bacana de movimento. Perceba como as diferentes espessuras do fogo ajudam a demonstrar movimento. Como com as linhas de velocidade, o rastro de fogo fica menor conforme o movimento vai sumindo. Você pode fazer a mesma coisa com o Tocha Humana e seu rastro de fogo quando ele está voando!

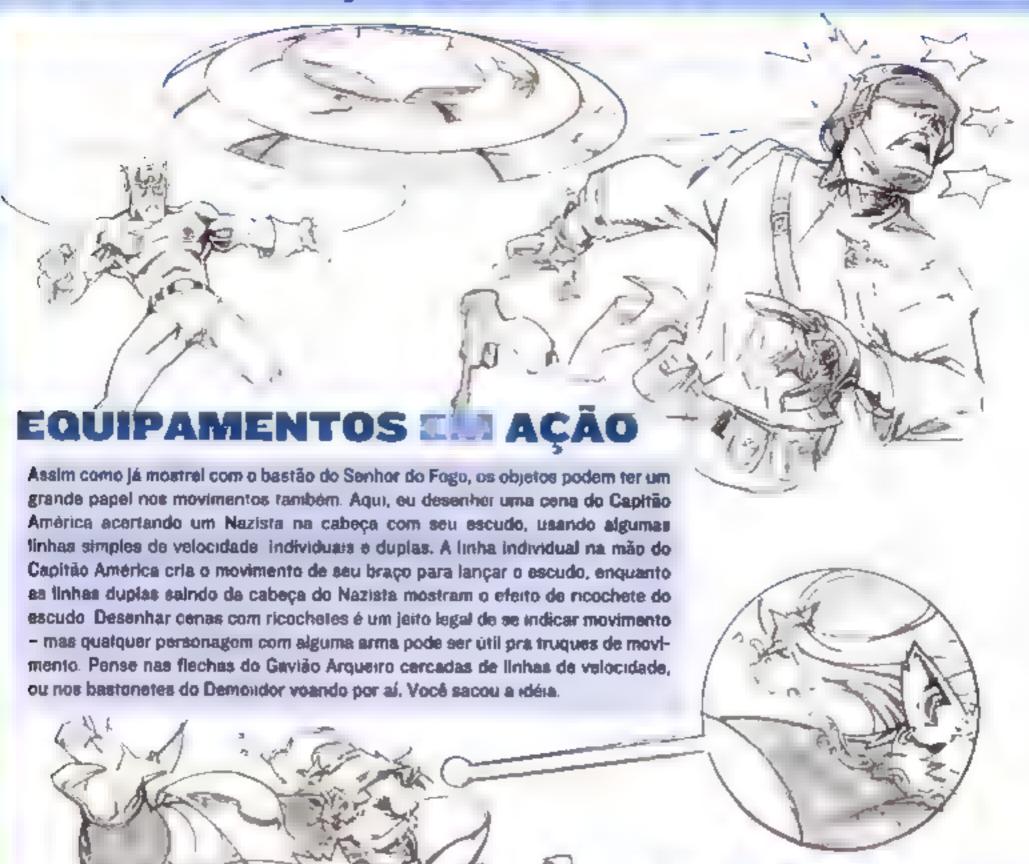
DICAS PROFISSIONAIS

VÁ COM CALMA!

"Eu costumava [illegible] e sempre quis poder desenhar mais rápido. [illegible] as histórias que eu quis fazer, mas [illegible] porque era lento demais. Por outro lado, [illegible] história, além de [illegible] bem quanto eu era capaz, [illegible] meu trabalho." – [illegible] *Amazing Spider-Man*

MOVIMENTAÇÃO DE PERSONAGENS

EQUIPAMENTOS EM AÇÃO

Assim como já mostrei com o bastão do Senhor do Fogo, os objetos podem ter um grande papel nos movimentos também. Aqui, eu desenhei uma cena do Capitão América acertando um Nazista na cabeça com seu escudo, usando algumas linhas simples de velocidade individuais e duplas. A linha individual na mão do Capitão América cria o movimento de seu braço para lançar o escudo, enquanto as linhas duplas saindo da cabeça do Nazista mostram o efeito de ricochete do escudo. Desenhar cenas com ricochetes é um jeito legal de se indicar movimento – mas qualquer personagem com alguma arma pode ser útil pra truques de movimento. Pense nas flechas do Gavião Arqueiro cercadas de linhas de velocidade, ou nos bastonetes do Demolidor voando por aí. Você sacou a idéia.

ESSA É BABA!

Por fim, existe o movimento definitivo: fluidos corporais. Não, não, não. Parem de pensar besteira. Estou falando de sangue, suor e lágrimas! Aqui está uma coisa que eu gosto de usar quando desenho um personagem fazendo picadinho de outro. Eu desenhei o meu próprio personagem Wing dando um chute rotatório na cabeça do seu adversário extradimensional. Perceba que conforme a cabeça do grandalhão gira por causa do golpe, um rastro de saliva (ou sangue, dependendo da sua maldade) sai voando do seu rosto! É algo sutil, mas até estes pequenos aspectos podem ajudar.

BOM, PESSOAL, foi ótimo dividir alguns dos meus "truques" com vocês! Infelizmente, devido a restrições de espaço, eu só pude apresentar uns poucos exemplos. Mas lembre-se: você precisa pensar nos seus personagens sempre se movendo, sempre em movimento. Você só vai estar congelando-os em algum ponto específico onde estão acontecendo tantas coisas quanto você tiver energia (e tempo) pra desenhar!

Os traços fluidos de Mike Wieringo fizeram maravilhas em publicações como Quarteto Fantástico, *da Marvel,* Flash, *da DC, e na série* Tellos, *criada por ele mesmo.*

CENAS DE AÇÃO POR JIM LEE

FOTO: PAUL SCHIRALDI

Uma das maiores características que definem os quadrinhos de heróis é a ação. Afinal, ninguém gosta de uma cena de luta entediante. Então, como artistas, nosso trabalho é criar essas dinâmicas empolgantes. Só que não é tão fácil como parece, já que estamos constantemente divididos entre manter uma sensação de realismo e fazer uma cena maior e com mais impacto do que ela jamais poderia ter.

Agora, existem várias formas para se conseguir o máximo de ação no seu trabalho, mas, dado o espaço que eu tenho aqui, resumi tudo a alguns pontos importantes que podem ajudar a trazer mais impacto para o seu desenho. Assim sendo, pegue um lápis, vá para a prancheta e vamos trabalhar!

ARCOS DE HISTÓRIA

Cada figura passa uma mensagem e traz consigo uma sensação de vida e movimento. Enquanto precisamos ter em mente a anatomia adequada, se perdermos o fluxo ou arco geral de movimento de uma figura nós perderemos muito de seu impacto e força.

Muitos artistas pensam no corpo como partes conectadas. Até aí tudo bem, só que, ao fazer isso, nós algumas vezes esquecemos de tentar passar uma mensagem geral e poderosa na figura. Só depois de determinar os gestos da mesma nós devemos separar suas partes. Quanto mais pudermos manter do nosso arco inicial, mais maximizaremos a dinâmica do personagem.

Você deve tentar criar um ou dois arcos que definam o movimento ou gesto geral da sua figura. Estabeleça arcos simples fluindo através dos ombros e braços, ou através dos arcos das pernas. Quanto maior o arco, mais energia a figura vai ter. Perceba como a Figura A tem mais impacto nos passos do que a Figura B. Repare que quanto mais simplificamos nosso desenhos, mais eles parecem arcos bem simples.

DICAS PROFISSIONAIS

[illegible] Kirby e John Buscema foram bem sucedidos na contra[illegible] realidade [illegible] ação mais intensa, e seus trabalhos servi[illegible] para as figuras de super-heróis. Eles nunca hesitaram em [illegible] ambientes realistas, o que [illegible] convincente. E então [illegible] George Bridgman, cujo livro *George Bridgman's Guide to Life Drawing* (Guia de George Bridgman para Desenhos Realistas) [illegible] curvas do corpo humano [illegible] *All-Star Batman & Robin* [illegible]

CABEÇA BAIXA

Coisas tão simples como abaixar a cabeça da figura podem aumentar a ação dramaticamente. Dê uma olhada nas Figuras C e D. Perceba como a cabeça mais baixa na Figura D aumenta a energia no arco dos ombros e cria um melhor arco de ação através dos ombros até o outro punho. As duas imagens são virtualmente idênticas, exceto pela cabeça. Repare como uma coisa tão simples quanto um leve movimento pode fazer tanta diferença.

PARA O ALTO!

Similarmente, nas Figuras E e F, o gesto geral ou arco que flui através das figuras é muito mais forte na F. Com a cabeça dela mais inclinada, existe um movimento curvo maior. Seus braços parecem estar carregando muito mais força, não é verdade?

SUPERMASSA

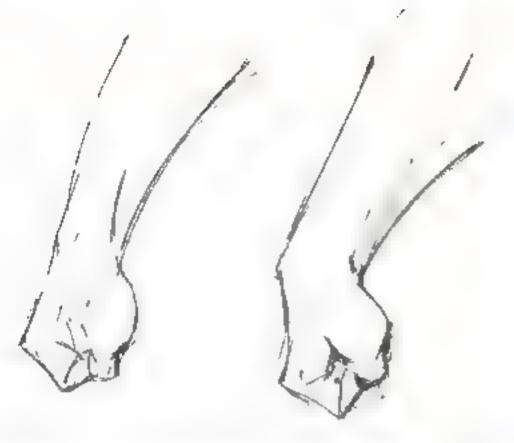
O artista George Bridgman falou sobre o corpo humano como sendo uma série de massas conectadas. Ele entendia o torso e a pélvis como unidades ligadas que rotacionavam em relação uma com a outra quase como se fossem partes rosqueadas. Ao mover estas massas o mais longe possível uma da outra sem fazer o corpo parecer alongado demais, nós podemos criar figuras bem dinâmicas. Assim como abrir sua postura te dá mais força, mover a massa central do torso o mais longe possível da massa central da pélvis gera mais força na figura. Agora aplique o mesmo princípio ao posicionamento das mãos em relação ao torso e dos pés em relação à pélvis.

Nestas duas figuras, eu nomeei os centros de massa dos torsos (x), das pélvis (y) e das mãos (z). Perceba a posição relativa das mãos em relação aos pontos x e y nas duas figuras diferentes, e você vai começar a ver a força que consegue criar distanciando os centros de massa.

CAINDO EM CIMA

Nestas figuras, você verá como mover o z em relação ao x e y de uma perspectiva descendente acentua ainda mais a sensação de movimento e direção que nós queremos criar no desenho.

RENASCIDO

Mais uma vez, o princípio de separar os diferentes centros de massa do corpo ajuda a criar uma sensação ainda mais dinâmica para o seu trabalho final. Repare como tudo o que já falamos entra em ação nesta cena do Ciclope. Veja também como deixar uma das pernas do mutante esticada para trás enquanto a outra se curva dá a ele mais velocidade e força. Ciclope parece muito mais dinâmico do que estaria se seus braços e pernas estivessem mais próximos do corpo.

BRAÇO DE FERRO

Nós podemos dar um pouco mais de vida às nossas figuras brincando com pequenos detalhes – no caso, o pulso e as juntas do tornozelo.

Volte e olhe para o tornozelo da frente nas figuras da página 99. Na segunda, o tornozelo tem um ângulo muito mais agudo que o primeiro. A energia naquela junta, criada pela agudeza no ângulo do tornozelo, ajuda a dar mais energia à figura toda de uma forma sutil, mas poderosa.

Agora compare e contraste estas duas figuras. Na da direita, nós vemos como simplesmente torcer o pulso para baixo cria mais drama e vida na pose final.

FORÇA BRUTA

Conforme tentamos maximizar os nossos esforços para dar o máximo de vida possível aos nossos desenhos, devemos ter em mente que uma de nossas ferramentas mais poderosas é o escorço, que adiciona profundidade e impacto. Criar a ilusão de profundidade nos nossos desenhos é parte crucial na criação de ações e movimentos nas nossas figuras. Ao forçar a perspectiva, podemos aumentar a sensação de profundidade e tridimensionalidade do nosso trabalho final. Comparando e contrastando estas duas figuras, nós vemos como trazer o punho para a frente de forma exagerada faz com que ele pareça muito mais próximo de nós e empurra o resto do corpo para trás. Isso ajuda a dar mais tridimensionalidade à cena final, abrindo mais "espaço" para o movimento da figura.

Lembre-se: nestas figuras, quanto mais distantes os centros de massa, mais energia a figura tem. Assim sendo, ao trazer o punho esticado para longe do centro do torso, nós criamos movimento. Outro exemplo: veja como escorçar a perna dobrada para trás na Figura G faz todas as outras partes da figura se projetarem para a frente no espaço.

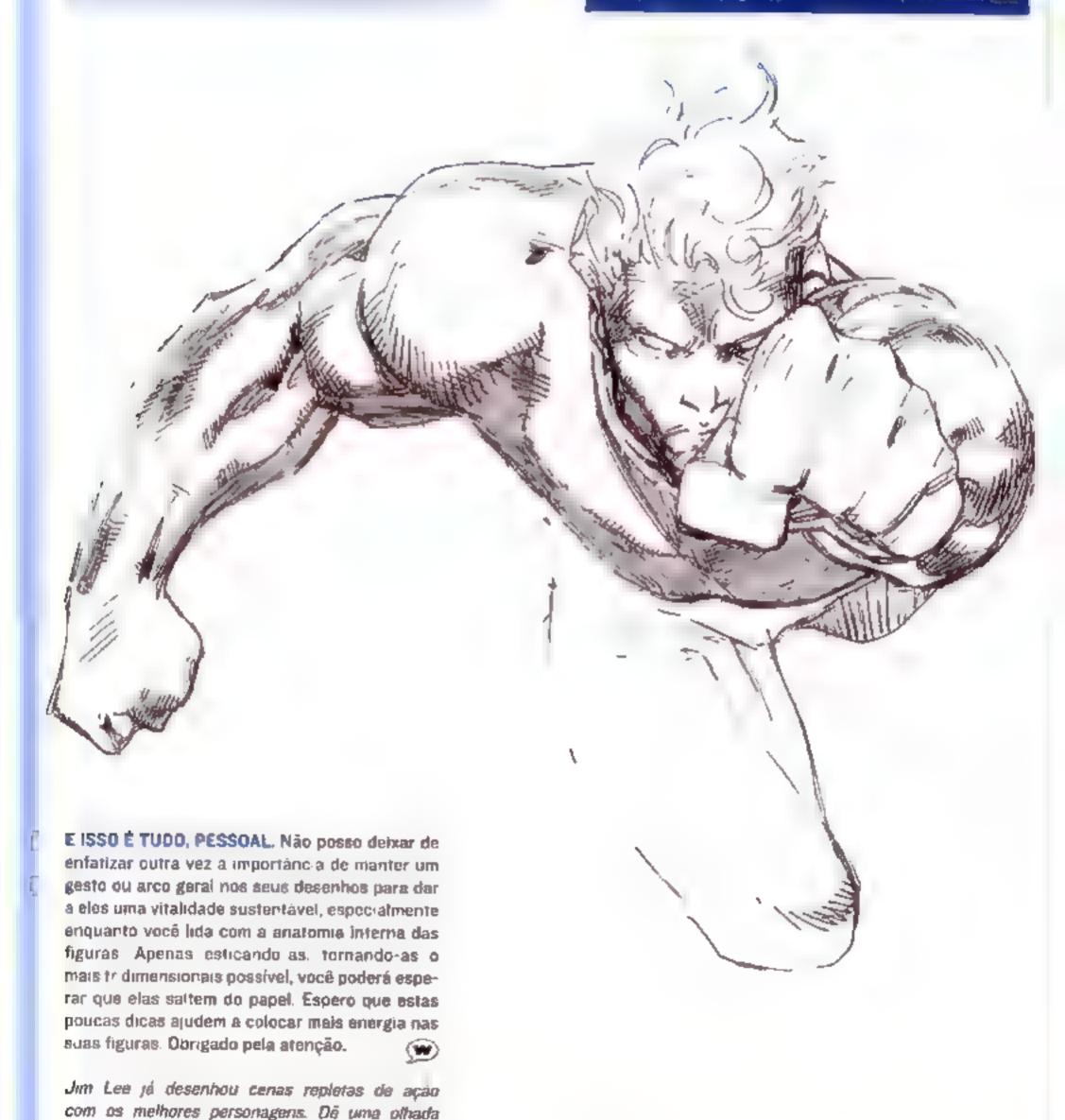
FIGURA G

FORÇA PROFUNDA

Quanto mais profundidade você tiver em seu desenho, mais impacto alcançará com a pose do personagem. Exagerar nas cenas de escorço realmente cria cenas de arregalar os olhos e dá uma aparência muito mais potente às figuras. Não tenha medo de brincar com o tamanho relativo entre as mãos e o corpo, corpo e pernas, etc. Isso pode criar impacto e fazer figuras como esta abaixo ficarem muito mais tridimensionais.

DICAS PROFISSIONAIS

"Pode parecer bizarro, mas eu já usei de tudo, desde um palitinho até uma tampa de garrafa pra fazer arte-final. Não tenha medo de improvisar com elementos estranhos — você pode obter um resultado bom e surpreendente. Se isso não acontecer, você pode sempre alterar, cobrir tudo ou apagar!" — Eduardo Risso, *100 Balas*

E ISSO É TUDO, PESSOAL. Não posso deixar de enfatizar outra vez a importância de manter um gesto ou arco geral nos seus desenhos para dar a eles uma vitalidade sustentável, especialmente enquanto você lida com a anatomia interna das figuras. Apenas esticando as, tornando-as o mais tridimensionais possível, você poderá esperar que elas saltem do papel. Espero que estas poucas dicas ajudem a colocar mais energia nas suas figuras. Obrigado pela atenção.

Jim Lee já desenhou cenas repletas de ação com os melhores personagens. Dê uma olhada nos Fabulosos X-Men, *da Marvel, e em* Batman *e* Superman, *da DC, para o guia pancada-a-pancada.*

VÔO POR PHIL JIMENEZ

Bom, o pessoal da revista *Wizard* me pediu para compartilhar com vocês alguns truques que aprendi com alguns bons professores e anos de experiência no ramo dos quadrinhos. Eu fui chamado para falar sobre vôo – o fantástico superpoder que praticamente todos nós já quisemos ter em uma hora ou outra. Existem várias maneiras de mostrar um super-herói voando, e muitos tipos de voadores – desde o divino voador, Thor, e a senhora dos ventos, Tempestade, até o Anjo alado e o Homem de Ferro. Cada personagem voa de forma diferente com base nos seus poderes, mas as mesmas regras se aplicam a todos quando você os desenha cruzando o céu. Assim sendo, vamos cobrir alguns pontos básicos sobre como criar a ilusão de vôo.

PARA O ALTO E AVANTE!

Indicações visuais – a direção na qual seu personagem está voando, a posição das mãos e cabeça, o ambiente ao redor, e o mais importante, a composição – tudo ajuda a criar a ilusão de vôo. Pegue o Visão, por exemplo (Figura A). Sua cabeça abaixada, a trajetória, os punhos fechados e a perspectiva forçada dão ao leitor a ilusão de que ele está voando com força e rapidez, e quase na nossa direção. A cidade se afastando atrás nos mostra que ele está se afastando dos prédios, em direção ao céu, rumo a algum destino desconhecido. Com o Homem de Ferro nós temos uma pose mais hesitante, mas ainda assim poderosa (Figura B): a cabeça dele está olhando para nós, não para onde está indo. E suas pernas distantes mostram equilíbrio, não direção, enquanto ele se decide.

FIGURA A

FIGURA B

ASAS À IMAGINAÇÃO

Com o Anjo (Figura C), nos temos a mesma determinação do Visão na Figura A mas com muito mais elegância – o arco nas suas costas e suas mãos abertas nos dizem que ele está voando rapidamente e com proposito mas que não está prestes a socar quem aparecer na frente.

FIGURA C

DECOLAGEM E POUSO

Composição de cena é a chave para criar a ilusao de que um personagem está voando acima do solo. Para indicar a decolagem, você deve mostrar o ambiente do qual o personagem está saindo, e desenhar a figura acima do chao desse ambiente, mostrando que ele ja está no ar. Dê uma olhada na decolagem vigorosa e determinada do Thor (Figura D). Nós vemos que ele esta saindo do alto de um prédio (a sombra na beirada do edifício nos mostra que ele não está sobre a beirada, mas acima dela). Sua capa e cabelos tremulam atrás, indicando a rajada de vento e a direção para a qual ele está indo. E o fato de que Thor se dirige para a parte superior da pagina nos diz que ele partiu rumo ao céu.

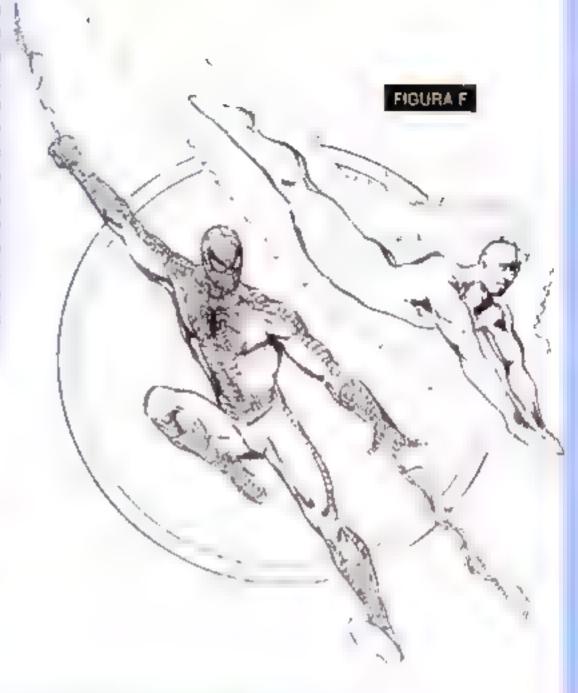
Agora olhe para o Thor aterrissando (Figura E). Aqui, ele parece estar quase saltando de um prédio mais alto, para baixo. Esta é uma dica muito útil. Um personagem aterrissando tem o peso na parte de tras e seu corpo se curvará da forma apropriada. A não ser que seja um pouso extremamente gracioso, um personagem deve dobrar os joelhos, braços e torso para indicar a pressão da aterrissagem. Não só isso, sua capa, cabelos e braços, todos na direção do céu, nos mostram de onde ele está vindo.

FIGURA D

FIGURA E

CAINDO NO BALANÇO

Personagens voadores devem ser trabalhados de forma diferente daqueles que apenas saltam, embora existam algumas similaridades. Repare na posição do Tocha Humana (Figura F). Ele parece estar planando pelo ar, sua cabeça e braços esticados e mãos guiando-o com determinação pelo céu. O Homem-Aranha, por outro lado, está se balançando entre um prédio e outro. Ele se direciona com os pés e seus braços estão esticados em ambas as direções, enquanto o herói deixa uma teia para trás na medida em que usa uma outra. Ele fica suspenso no ar não por alguma habilidade de flutuar, mas pela delicada distribuição do peso entre seus braços e pernas, torso e cabeça, enquanto se balança. Deve parecer que ele poderia despencar para a sua morte se as suas teias desaparecessem de repente.

FIGURA F

QUEBRANDO BARREIRAS

Com a Vampira aqui, nós vemos outro exemplo de composição que nos dá as indicações visuais necessárias para acreditarmos que ela está voando – seus braços esticados, cabelos esvoaçando para trás e as linhas de velocidade, tudo indica o seu rumo –, e o cenário planetário mostra o ambiente. Sua figura arqueada é forte o bastante para romper as bordas do quadro. Esta escolha é algo que muitos artistas gostam de usar, mas que também conduz a um erro comum de composição que destrói a ilusão de vôo...

DICAS PROFISSIONAIS

COLABORE!

"Pessoalmente, eu dei os maiores saltos de crescimento por meio de colaborações, mais especificamente arte-finalizando os traços de alguém, tendo alguém para arte-finalizar os meus traços, desenhando o roteiro de outras pessoas, [illegible]. Lembre que numa colaboração é importante respeitar a contribuição de todos e ao mesmo tempo se manter forte em relação aos seus esforços, se você acredita no que está fazendo."
Mike Allred, X-Táticos

LEVANTAR ÂNCORA!

Uma das maneiras mais fáceis para se criar a ilusão de vôo numa história em quadrinhos é posicionar a figura no quadro sem encostá-la em nenhuma das bordas. Perceba como a Warbird na Figura G parece estar flutuando no ar. Isso porque ela não tem nenhuma âncora – isto é, nada a liga à borda do quadro.

Mas na Figura H, seu pé e antebraço foram cortados. Muitos artistas desenham figuras que não se encaixam muito bem nos quadros e as cortam em pontos estranhos de suas extremidades. Estas não são apenas más escolhas de composição, mas conectar a figura à borda do quadro destrói a ilusão de que ela está flutuando livre e, portanto, voando.

FIGURA G

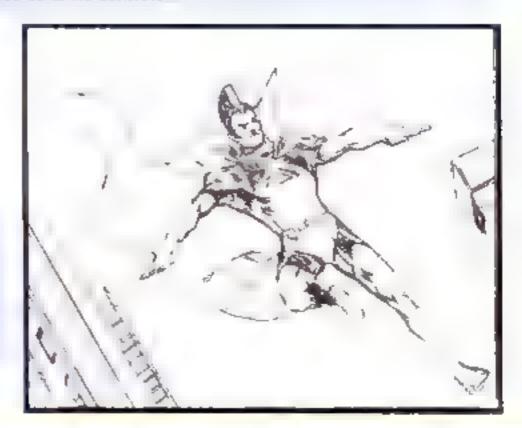
FIGURA H

ENQUADRAMENTO

Aqui a composição é importante de outras maneiras. Na Figura H, Warbird está posicionada na diagonal – sempre a melhor opção para a dinâmica de um quadro – mas ela está desajeitada, como se estivesse guiando-se com a perna e o torso, e não com a cabeça.

Na Figura G, Warbird continua na mesma composição diagonal, mas seu corpo está numa pose mais sólida. Ela parece estar no controle dos braços e músculos, e não o contrário. A cabeça, voltada na direção oposta à das pernas, ainda está solidamente posicionada sobre os ombros. Mesmo que fosse mudar de direção no meio do ar, ela parece estar no controle.

MATÉRIA DE CAPA

Aqui está outro fácil indicador de vôo: uma capa tremulante como a do Guardião à direita, sugere o vento passando por ela e ajuda a mostrar a direção e o movimento. Quanto mais dinâmica for a capa, mais dinâmicas serão a figura e a composição (mas não exagere, e não encoste a capa nas bordas).

BELO PENTEADO!

O cabelo de um personagem é outro ótimo indicador de que ele está voando, pulando ou em movimento. O vento correndo pelos cabelos da Mulher-Hulk (à direita) indica velocidade e direção, considerações importantes para criar a ilusão de movimento.

AULA DE NATAÇÃO

Um ótimo modelo para personagens voando são personagens nadando. Poses, ângulos, cabelos tremulantes, capa ondulando ao vento (ou na água), composição diagonal e o ambiente no qual a figura se encontra são aplicáveis tanto para um personagem nadando como para um voando. Algo para você e o Príncipe Namor (à esquerda) pensarem.

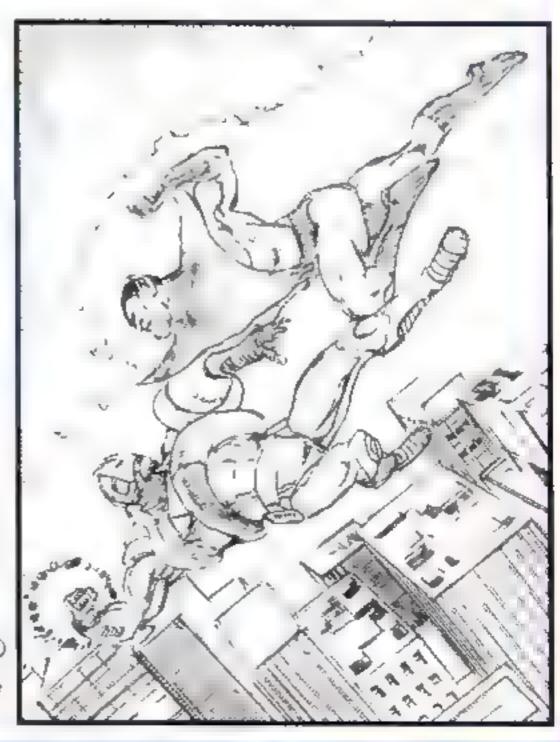
COMBATE AÉREO

E quando dois personagens lutam enquanto voam? As mesmas regras se aplicam. A composição é a chave: remova as figuras das bordas do quadro para criar a ilusão de que elas estão flutuando no ar, como o Homem de Ferro e o Superskrull. Então crie cenários e depois faça o leitor saber que os personagens não estão no chão, mas, em muitos casos, voando centenas de metros acima da Terra. Mantenha as linhas diagonais no quadro para criar uma composição dinâmica. E mantenha as pernas suspensas: nunca deve parecer que elas podem estar no chão quando estão no ar! Deve parecer que eles se encontram numa constante queda livre.

ESPERO que as dicas tenham sido úteis e que ajudem você a pensar nas formas de desenhar super-heróis e seus adversários voando e lutando. Eu recomendo muito um grande livro, *The Figure in Motion* (*A Figura em Movimento*), de Thomas Easley, para referência de ótimas poses e excelentes figuras no ar, aparentemente voando. Pesquise também qualquer livro sobre dança que contenha fotografias similares. Elas devem fazer você pensar como seria se as pessoas pudessem voar de verdade. E não é essa a razão de estarmos neste mercado, para fazer as pessoas acreditarem justamente nisso?

Phil Jimenez levantou vôo como ilustrador e roteirista de publicações como Mulher-Maravilha, *da DC, e* Otherworld, *da DC/Vertigo.*

CAPÍTULO CINCO:

CRIE SEU MUNDO

- REFERÊNCIAS
- REFERÊNCIAS FOTOGRÁFICAS
- CENÁRIOS
- AMBIENTAÇÃO
- TEXTURA
- SUPERFÍCIES METÁLICAS
- VEÍCULOS

REFERÊNCIAS

POR JOE KUBERT

Fico feliz que você tenha chegado para este curso. Espero que venha treinando a construção fundamental de figuras, perspectiva, anatomia e a linguagem corporal. Acho importante lembrá-lo de que nenhuma dessas lições é fácil. O benefício derivado depende do quanto você se esforçar nelas. Ninguém se torna um desenhista com o resultado de um único desenho. Isso exige tempo, paciência, motivação e trabalho. É cometer erros e aprender com eles. É desenhar e desenhar, e depois desenhar mais um pouco.

Persevere! Pratique. Seu aprimoramento estará em proporção direta à quantidade de tempo que se dedicar ao desenho. Essa é a fórmula mágica. Qualquer um pode conseguir. Tudo de que você precisa é trabalhar com afinco.

O USO DE REFERÊNCIA É ABSOLUTAMENTE ESSENCIAL PARA UMA COMUNICAÇÃO GRÁFICA BEM EXECUTADA NO CASO: QUADRINHOS

COMO A MAIORIA DAS HQS LIDA COM TÓPICOS QUE EXISTEM APENAS NA NOSSA IMAGINAÇÃO, AS FIGURAS QUE EU ILUSTRO PARA A HISTÓRIA PRECISAM SER CONVINCENTES E REALISTAS, NÃO IMPORTA QUAL SEJA O TEMA ESCOLHIDO

UM SOLDADO NÃO FICA BEM SE SEU EQUIPAMENTO FOR DESENHADO INCORRETAMENTE. SEU JIPE NÃO PODE PARECER UM CARRINHO DE BRINQUEDO, E SEU TANQUE PRECISA PARECER REAL OU ELE NÃO SERÁ REAL PARA O LEITOR

CAPACETE

MOCHILA

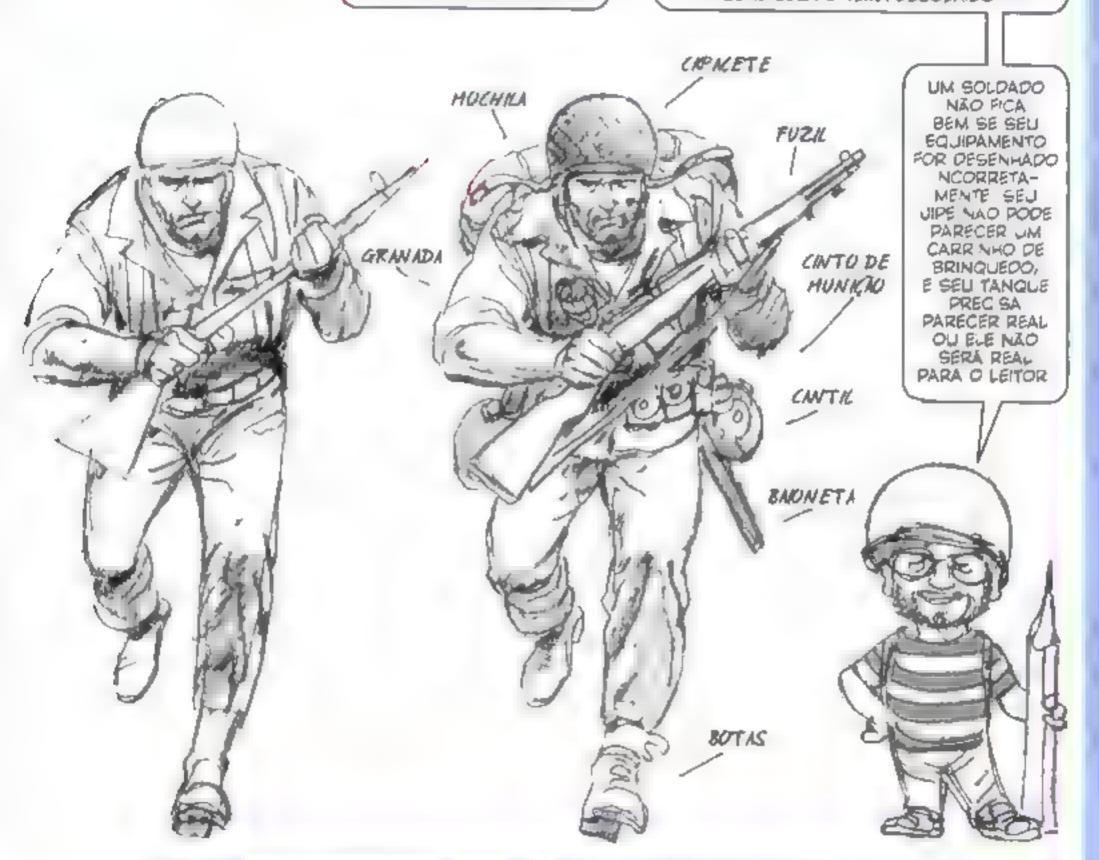
FUZIL

GRANADA

CINTO DE MUNIÇÃO

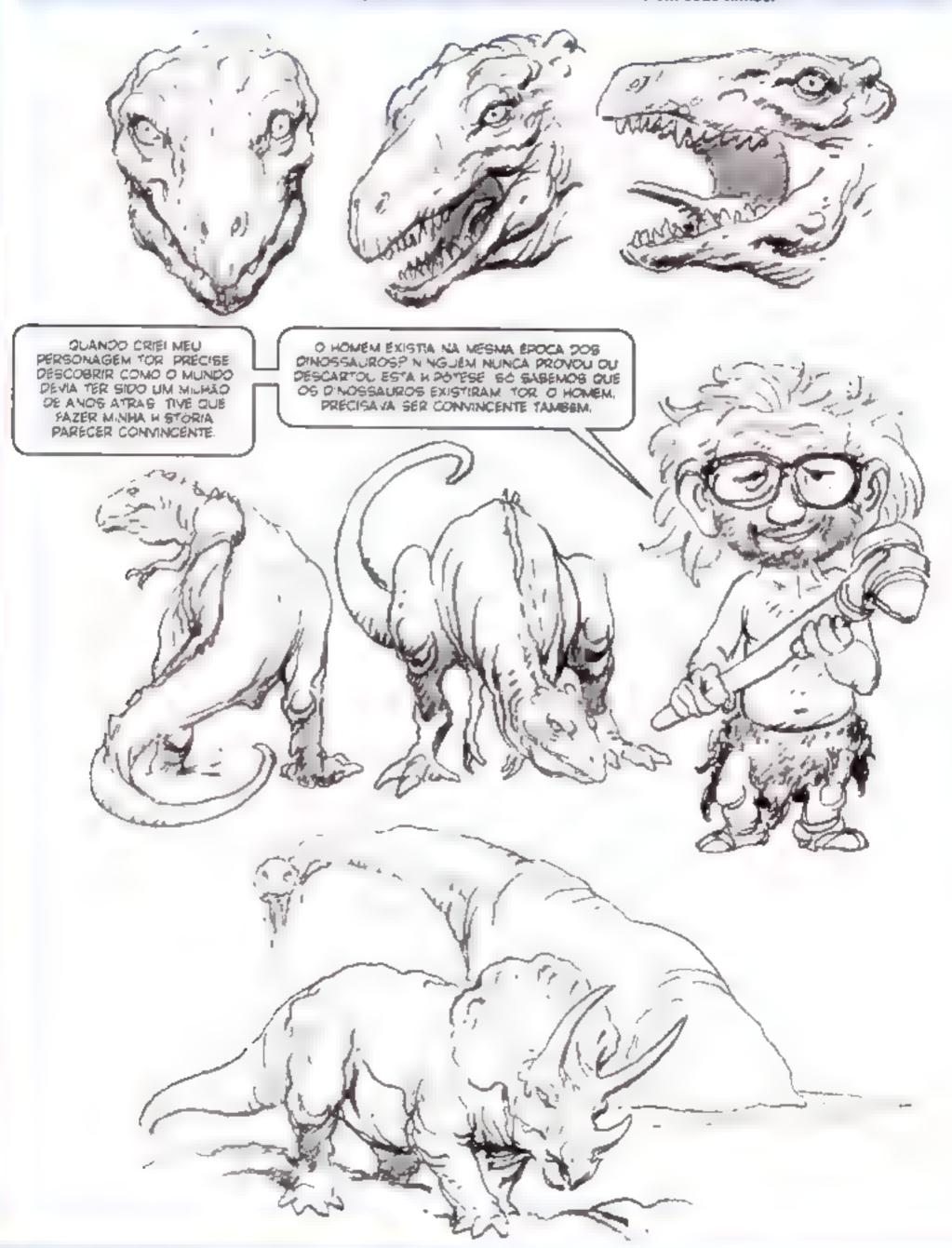
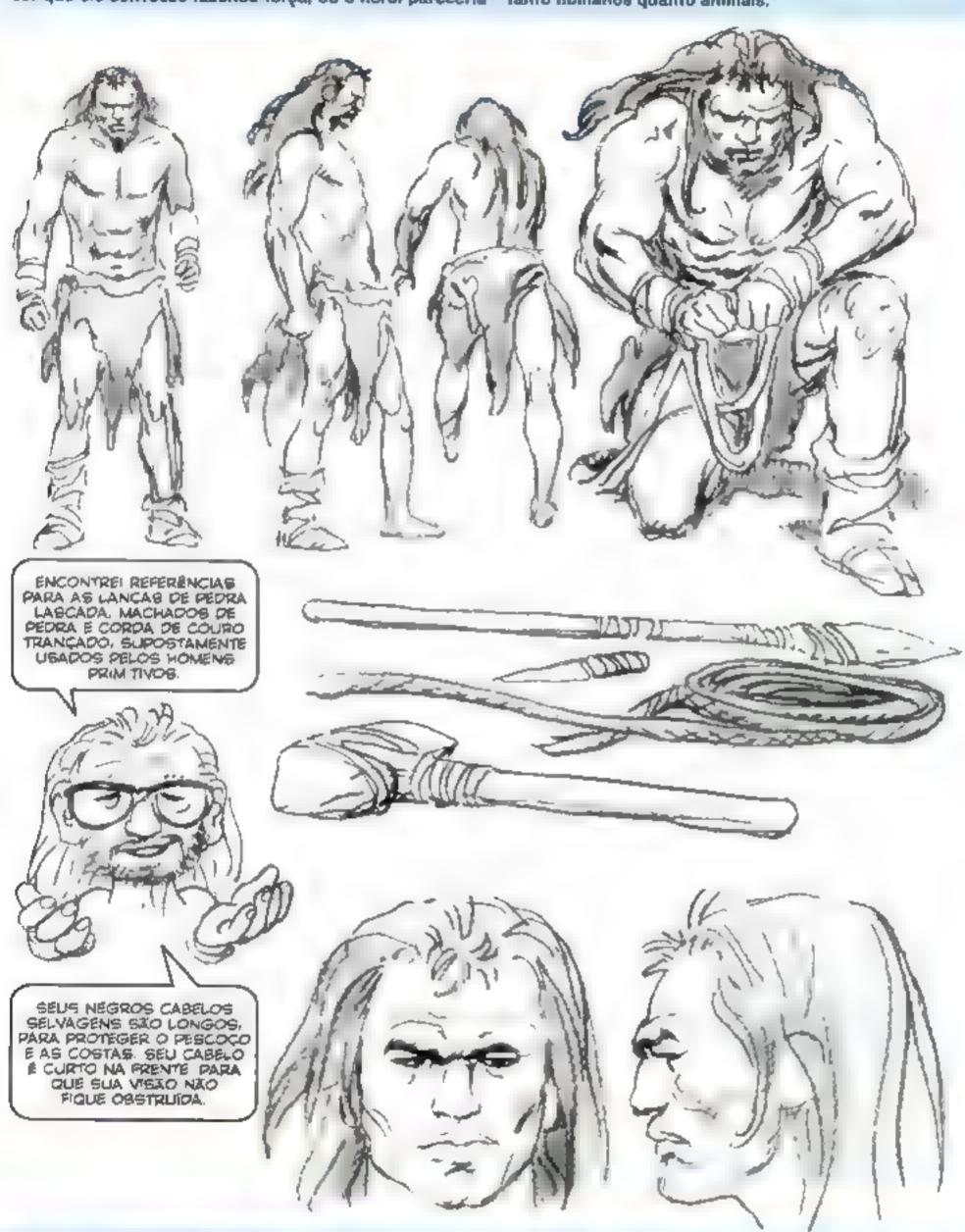
CANTIL

BAIONETA

BOTAS

Não se limite a uma única referência para a figura em questão. Você precisa de uma visão de todos os ângulos para não se limitar a uma pose específica. Se, por exemplo, seu tema for dinossauros, é preciso saber como é a aparência das criaturas de diversos ângulos. Ter apenas uma referência implica em desenhar a mesma coisa sem variações, porque você não vai saber como é o objeto visto de um ângulo diferente. Quando isso acontece, é a referência que está usando você, não o contrário.

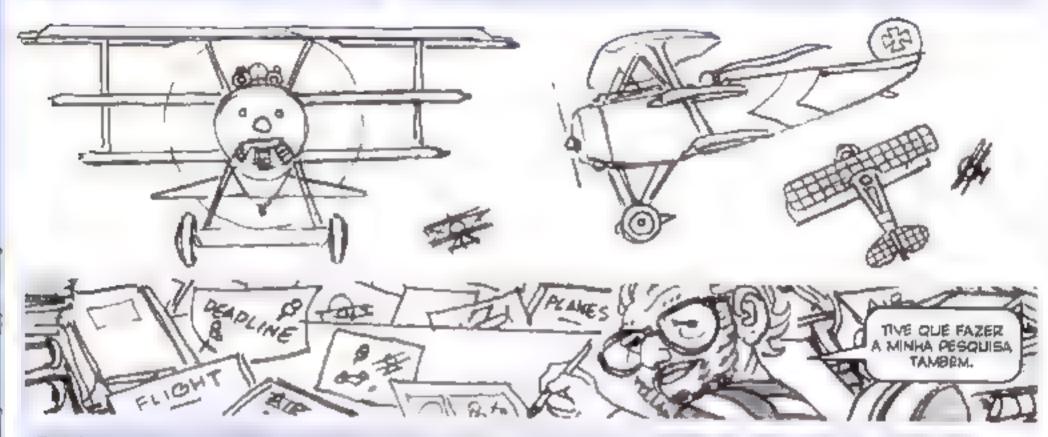
Assim sendo, arranje quantas figuras puder, e certifique-se de que são boas referências. Cheque a credencial das ilustrações de dinossauros (quem são os artistas). Existiam bem poucas câmeras naquela época.

Se possível, visite um museu local e faça esboços dos dinossauros em exibição. Há vários bons livros contendo ilustrações bem pesquisadas. Estude os esqueletos. Como eles se moviam? Quão grandes eram? Quanto mais você aprender sobre eles, mais eficazes serão seus desenhos.

Cineastas fizeram coisas incríveis ao criar mundos que já não existem mais – ou nunca existiram. Eu mal consigo imaginar a montanha de pesquisas na qual eles tiveram que mergulhar para conseguir chegar ao nível de realismo necessário refletido em seus filmes.

Senti que Tor precisava ter a aparência de um homem atual, mas ser diferente ao mesmo tempo. Como sua própria existência dependeria de sua força física, ele tinha que ter um corpo musculoso e ombros largos. Os musculos não deveriam saltar para fora como bexigas, a não ser que ele estivesse fazendo força, ou o herói pareceria duro ao se movimentar. Além das proporções anatômicas adequadas, dei a ele uma mandíbula forte, lábios grossos e olhos escuros, sombreados por uma sobrancelha proeminente. Olhando mais de perto, ele tem cicatrizes resultantes de encontros anteriores com outros habitantes, tanto humanos quanto animais.

Tor, para mim, não é apenas um desenho. É alguém que conheço, que quero que meus leitores aceitem e acreditem ser real. Se você deseja saber mais sobre a história e desenvolvimento do personagem, desde sua concepção cerca de 50 anos atrás, procure os três volumes de *Tor* publicados pela DC Comics.

REFERÊNCIA

Nos últimos 100 anos, o desenvolvimento do vôo foi de um pequeno avião de madeira e tela, sustentado por cordas e capaz de carregar um único tripulante, para naves interplanetárias.

Pediram que eu ilustrasse uma história sobre combates aéreos durante a Primeira Guerra Mundial. Além dos pilotos, outros grandes personagens eram os aviões. O título da história era "Ás Inimigo", escrita por Robert Kanigher. Ele pesquisou táticas de vôo, armamentos aeronáuticos e o tipo de homens que pilotavam aqueles "caixões voadores".

Eu li livros e consegui o máximo de fotos de aviões antigos que foi possível, mostrando todos os ângulos dos aparelhos, inclusive detalhes das construções, tanto do exterior como interior. Senti que só assim conseguiria retratar para o leitor como realmente teria sido voar numa daquelas aeronaves.

Eram poucos os padrões de uniformes. Alguns vestiam jaquetas de couro com revestimento de pele. Outros prendiam fitas coloridas aos capacetes (como os cavaleiros de antigamente) e usavam lenços compridos que tremulavam ao vento. Eles pintavam suas aeronaves de forma distinta para identificar os inimigos. Incluí todos estes elementos e outros. Isso deixou a história e os personagens mais próximos de mim, e muito mais prazerosos de se desenhar.

PESQUISE REFERÊNCIAS ANTES DE COMEÇAR A DESENHAR!

1. Arrume o máximo de figuras que puder dos objetos que pretende desenhar, visto pelos mais variados ângulos possíveis.

2. Vá sempre à biblioteca local e livrarias do bairro. Estes lugares possuem uma riqueza de informações para todo artista e desenhista.

3. Entre na Internet e em minutos você poderá encontrar imagens de todos os temas imagináveis.

4. Construa seus próprios modelos. Assim você terá um exemplo tridimensional permanente do seu objeto de todos os ângulos.

5. Vídeos mostrando animais, lugares e coisas.

6. Visite os museus locais e não se esqueça de levar seu caderno de esboços. Desenhe tudo o que chame sua atenção. Você nunca sabe quando pode acabar usando esses esboços como objetos numa história em quadrinhos que irá desenhar.

Joe Kubert, uma lenda dos quadrinhos, é fundador da Joe Kubert School of Cartooning and Graphic Art. Você pode conhecer o trabalho dele na graphic novel Sgt. Rock: Between Hell and a Hard Place *publicada pela DC.*

REFERÊNCIA FOTOGRÁFICA BY GREG LAND

Olá, todo mundo, aqui é Greg Land. Desta vez, o tópico será o uso de referências. Um artista usa referências para conseguir uma forte visualização do(s) objeto(s) a ser(em) ilustrado(s). Digamos que a história peça um tipo específico de locomotiva antiga. A não ser que o artista seja um fanático por trens, ele ou ela não saberá como é esse objeto específico, e pesquisar locomotivas em livros seria a melhor maneira de garantir o realismo da imagem. A lista de artistas que usam referências é longa, mas alguns que eu admiro são Alphonse Mucha, Olivia, James Bama, Joe Jusko e o grande ilustrador americano Norman Rockwell. Agora vamos em frente para dar uma olhada em alguns exemplos que eu preparei.

ALGUMAS QUESTÕES

O que é exatamente uma referência? Fotos, arranjos de natureza morta, a pose de um amigo, animais de estimação, carros, a casa do outro lado da rua – virtualmente qualquer coisa. A referência ajuda a dar ao desenho uma sensação de precisão. Um exemplo é a forma como as roupas se dobram ao longo do corpo de uma pessoa.

As referências devem ser usadas tanto quanto forem necessárias para que o desenhista alcance a ilustração desejada, e podem vir de livros, revistas, jornais, fotos de artistas, do ambiente, e de quase qualquer lugar.

FIGURE A

FAÇA UMA POSE

Este exemplo mostra a heroína Arwyn, da série *Sojourn*, numa pose relaxada (Figura A). Eu encontrei uma modelo interessante (Rebecca Romijn!) em uma revista de biquínis e usei sua postura básica (os braços cruzados e a leve rotação do torso) como meu ponto de partida. Em seguida, adicionei o rosto da Arwyn, seus cabelos e uniforme. Neste exemplo, eu estava procurando uma pose, não roupas, penteado ou expressão facial.

CLOSES

Eu pego fotos do meu arquivo de referências (organizado com pastas de fotos recortadas de revistas e jornais), ou tiro fotos dos meus amigos ou de mim mesmo para usar em expressões faciais. Estes exemplos mostram como usei a expressão básica de uma foto e mudei os cabelos e roupas para fazer o desenho apropriado do personagem. Gareth, de *Sojourn* (Figura B), foi baseado no modelo de um anúncio de roupas. A jovem garota com uma expressão apavorada é minha sobrinha Brianna. Neste exemplo, a personagem (Figura C) se parece muito com a foto à esquerda. Na outra ponta do espectro está o desenho do troll (Figura D). Olhando para as expressões faciais exageradas do modelo (tudo bem, sou eu), fui capaz de desenhar os traços para compor o personagem. Eu gosto de ver os trolls como atores cobertos de maquiagem hollywoodiana. Finalmente, desenhei a linda Neven (Figura E) inspirada nesta modelo retirada de uma edição da revista *Sports Illustrated*.

FIGURE F

FIGURE G

MEXENDO O CORPO

Estes exemplos mostram figuras inteiras. A primeira é uma pose de ação da Arwyn atirando uma flecha (Figura F). Minha referência para ela foi uma mulher disparando duas armas. O segundo desenho é uma mulher alada (Figura G). Provavelmente não vou achar isso em nenhum livro de referências, mas a graciosidade encontrada em muitas atletas pode ajudar. No caso, uma patinadora ajudou com a pose para a mulher voadora. Construí as asas olhando para várias fotos de pássaros (repare nos tons diferentes dados às asas, usando como base uma águia.) Várias vezes já pedi para minha mulher ou amigos encenarem movimentos para os personagens. Eu gosto de usar uma câmera Polaroid para tirar uma foto rápida da cena, o que é extremamente útil na composição de quadros, já que posso mover o(s) modelo(s) para conseguir vários ângulos – visto por cima, por baixo, closes, planos médios e planos distantes. Tudo isso ajuda a deixar a narrativa mais interessante.

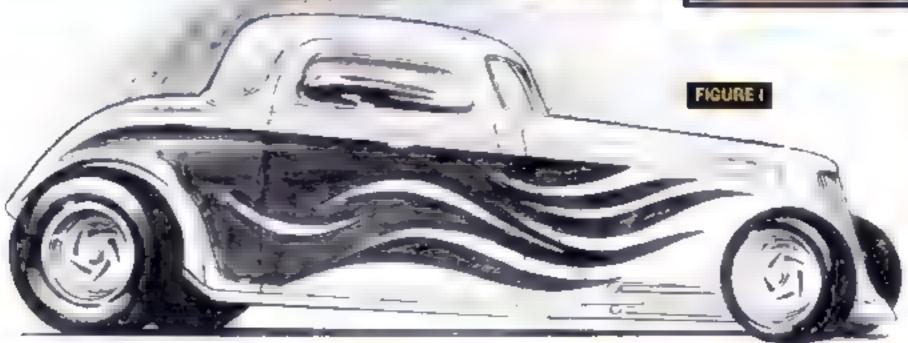
VIVA A NATUREZA

Os ambientes – cidades, cenas aquáticas, castelos, casas, bosques ou qualquer outro lugar que a história possa nos levar – são lugares onde os personagens interagem. O exemplo que desenhei aqui é uma clareira que leva a um bosque (Figura G). Usar fotos de uma revista de paisagismo ajuda a mostrar os diferentes formatos que as árvores assumem. Adicionando luz e áreas de sombra, obtemos um bosque bem convincente.

FIGURE H

OBJETOS

Os objetos ajudam a completar os cenários e a deixar a história mais convincente. O exemplo que desenhei aqui é um carro customizado (Figura I). Muitas vezes, nas histórias em quadrinhos, os carros são desenhados incorretamente. Um pouco de esforço extra para pesquisar referências em revistas de carros ou fotos de veículos pessoais pode fazer toda a diferença – meu modelo foi tirado de uma revista.

FIGURE I

ESTA É UMA MONTAGEM com algumas das personagens de *Sojourn*. Utilizando os desenhos anteriores eu criei esta ilustração de *pinup*. Use, cabeças, corpos, objetos e ambientes junto com alguns outros elementos para integrar a peça toda. Espero que isso ajude a mostrar o quão importante as referências podem ser para o seu desenho. Divirta-se com elas. Recorte revistas, guarde catálogos (eu guardo os catálogos da minha mulher depois que ela já usou) e colecione anúncios de jornal. Peça para seus amigos e parentes posarem para você - isso pode ser bem divertido. Se alguma coisa em um livro te interessar, mas você não tiver onde usar no momento, faça uma cópia e guarde. Fatalmente, você vai encontrar alguma utilidade para aquilo. Boa sorte e continue desenhando!

A arte cheia de detalhes e referências de Greg Land abrilhantou as páginas de Sojourn, *da Editora CrossGen, e da minissérie* X-Men: A Canção Derradeira da Fênix, *da Marvel.*

CENÁRIOS POR PHIL JIMENEZ

Muitos artistas odeiam desenhar cenários. Não sei bem por que – eu adoro desenhá-los. Aliás, já sou conhecido pelos meus cenários detalhados. Quando fãs e editores me encontram, frequentemente ouço coisas, tipo "Ei, você é o cara dos detalhes!" ou "Como você sabe desenhar cenários, o trabalho é seu". Eu simplesmente adoro desenhar cadeiras, prédios, gente, montanhas e animais. Se alguém curte desenhar, por que não vai querer desenhar tudo o que puder quando tiver a chance? Eu aprendi muito pesquisando como retratar estas coisas e agora vou tentar dar algumas dicas que absorvi ao longo do caminho.

CERCADO PELA REALIDADE

Não há nada mais impressionante do que uma cena de página inteira com seu personagem favorito – Wolverine ou Homem-Aranha – vindo na sua direção com linhas de velocidade zunindo pela cara dele e pela nossa. Como disse acima, muita gente não gosta de desenhar cenários. Por isso, antes de abordar como fazê-los, gostaria de falar um pouco sobre o porquê de fazê-los.

Cenários dão o contexto do personagem – estabelecem o tipo de mundo no qual eles vivem. Também nos dão o ambiente, um lugar para o personagem interagir. Graças aos cenários nós podemos imaginar nosso personagem num lugar específico, de um tamanho específico, com clima e objetos específicos. Dê uma olhada na imagem do Incrível Hulk abaixo.

DICAS PROFISSIONAIS

[illegible] não consigo ver TV enquanto [illegible] pintando, gosto de colocar [illegible] que já ouvi Tubarão [illegible]

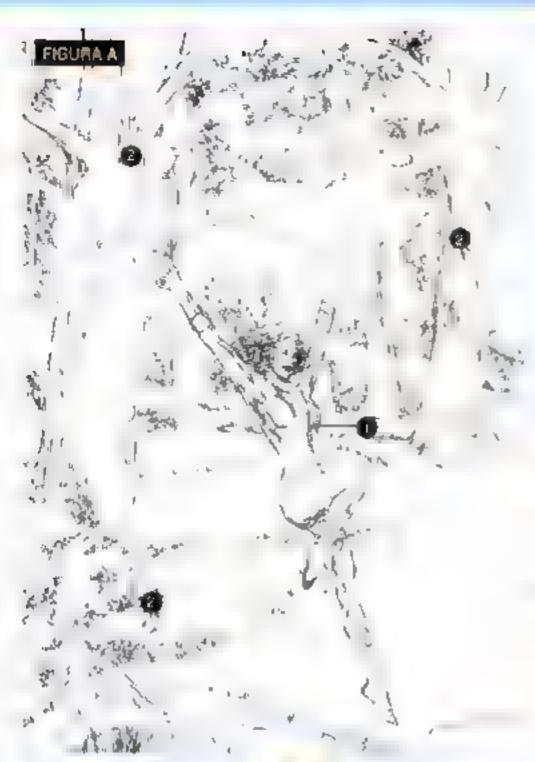
Agora dê uma olhada no Hulk aqui. Vê o que eu quero dizer? Ele não está mais na sala de uma mansão. Está cercado de fumaça e ruínas – e furioso. Afinal, ele é o Hulk!

Em ambos os desenhos eu estabeleci um ambiente com o qual o Hulk pode interagir e que nos dá uma idéia do seu tamanho e postura (linguagem corporal). Na sala de estar ele parece um tanto deslocado – e eu desenhei sua expressão corporal refletindo isso. Mas também desenhei o seu corpo para indicar isso – perceba o tamanho do monstro em comparação aos outros objetos da sala. Compare isso com ele enfurecido em meio aos destroços acima. Viu como quando o contexto muda, ele também muda? Cenários ajudam a criar o mundo no qual o personagem atua.

DÊ PREFERÊNCIA A REFERÊNCIA

Se estiver desenhando o Grand Canyon ou Nova York, você precisa estar cercado de referências para saber como as coisas são na realidade. Minha melhor fonte de referências são revistas e livros – qualquer coisa que tenha fotos, incluindo revistas de natureza, arquitetura e móveis, e livros sobre tudo, desde animais até castelos, ou até mesmo velhas fotografias.

PONDO NO PAPEL

Abaixo está uma visão rápida sobre o processo que eu uso. Primeiro estabeleço, com um traço solto, onde o personagem deve estar e em qual pose, com uma leve indicação do cenário. Depois começo a adicionar os detalhes, colocando mais elementos do cenário na frente e ao fundo da figura, lembrando de não preencher todo o cenário porque vão entrar balões de texto no quadro. Quando tudo isso está pronto, começo a detalhar o restante.

SEJA UM AMBIENTALISTA

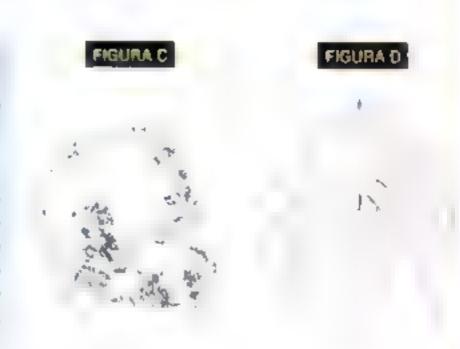
Aqui está a Vampira, pousando para aproveitar um pouco da paz e quietude de um dia ensolarado no bosque. Como eu crio este ambiente e coloco isso no papel? Ainda bem que você perguntou.

Primeiro encontro uma referência. Eu queria uma floresta parecida com um parque natural, por isso, dei uma olhada nos meus livros e revistas – inclusive em livros de animais, já que eles também possuem cenários – e achei os tipos ideais de árvores e vegetação. Não importa se você está desenhando aviões ou colmas verdejantes. Claro, as referências podem ser diferentes, mas o processo é o mesmo.

Em seguida eu esboço a Vampira (Figura A-1) enquanto preencho os detalhes das árvores e arbustos em volta dela (Figura A-2), tendo em mente as fontes de luz e sombra.

OBJETOS EM CENA

Uma boa maneira de trabalhar é imaginar seus personagens como sendo "atores", e os cenários como o "palco" ou o "set de filmagem". Um palco tem três partes: primeiro plano, plano médio e plano de fundo. Estes são os três planos de um cenário, que nós usamos para criar um "espaço" onde o personagem possa atuar.

O primeiro plano (Figura B-1) é a parte "mais próxima" de nós, os leitores, e está geralmente bem na nossa cara, quase como se estivéssemos lá. Nossa mão poderia, se estendida, tocar o primeiro plano em alguns casos. O plano médio (Figura B-2) é geralmente a parte onde os personagens estão, porque ele é o centro e o foco do quadro. O plano de fundo (Figura B-3) são as coisas que estão beeeem para trás (embora às vezes não tão longe) e criam uma distante "parede" para o palco onde o personagem está atuando.

MUDANÇA DE AMBIENTE

Você pode desenhar seu personagem em qualquer ambiente, com qualquer cenário, com qualquer tipo de clima que desejar. Essa é a parte legal dos quadrinhos. Mas lembre: se alterar qualquer coisa no cenário, você mudará o contexto e o comportamento do personagem deverá mudar de forma apropriada.

Dê uma olhada nas folhagens acima. Elas sugerem diferentes tipos de ambiente. As folhas de arbusto à esquerda (Figura C) sugerem um lugar mais seco e próximo de uma floresta. As folhas à direita são de uma selva úmida sul-americana (Figura D).
Viu o que acontece quando eu desenho um tipo de floresta e não o outro (Figura E-1)? Todo o ambiente muda, e a reação da Vampira (surpresa e temor) na Figura E-2 se transforma de acordo. O cenário ditará como seu personagem deve reagir dentro dele.

PREPARANDO O PALCO

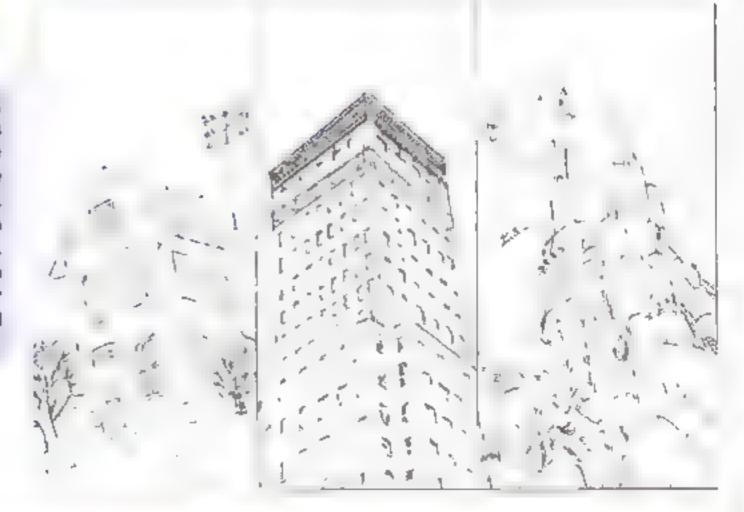
OK, digamos que seu herói foi enviado para o Velho Oeste por um túnel do tempo. Como vamos criar o cenário (ambiente) para ele atuar?

Primeiro encontramos referências: livros sobre o Velho Oeste, álbuns de fotos e críticas de filmes de faroeste desde 1920 até os anos 90, e qualquer coisa com a referência visual apropriada.

Então colocamos isso tudo no papel. Eu esbocei nosso herói (Figura F-1) com uma pose de surpresa (afinal ele veio de uma grande cidade do presente) e o coloquei no plano médio, sendo nosso foco.

Depois comecei a construir o cenário em volta dele. A entrada de um saloon (Figura F-2) está no primeiro plano, o que ajuda a estabelecer onde nós, os leitores, estamos. A seguir peguei várias fotos diferentes e combinei todas para criar um plano de fundo (Figura F-3) (a igreja e o hotel são de duas fontes diferentes). Eu adicionei uma carruagem (Figura F-4) para transmitir um pouco mais do "sabor" local. Tudo no seu cenário deve parecer integrado, e você não precisa tentar enfiar todo o tipo de bugigangas nele – apenas o bastante para ajudar a estabelecer o clima geral do ambiente. Finalmente, adicionei algumas pessoas (Figura F-5) – moradores do lugar, vestidos com a indumentária da época – como o último e mais importante elemento da cena. Afinal, se os heróis não tiverem outras pessoas para salvar e com quem interagir, pra que eles servem?

VER PARA CRER

Não importa qual seja o seu estilo, cartunesco ou realista, simples ou detalhado. O que importa é você criar cenários convincentes onde seus personagens possam atuar. Isso é o mais importante. Seja uma casa de um conto de fadas infantil, um edifício em Manhattan ou uma cidade futurista, seu trabalho é criar um contexto convincente no qual seus personagens possam viver.

HÁ MUITO MAIS a dizer sobre cenários, e aqui nós mal arranhamos a superfície. Apenas lembre-se de que eles são importantes. O leitor de quadrinhos gosta de ficar olhando para eles, e os elementos ajudam seus personagens (seus "atores") a trabalhar com mais força. Pelo mesmo motivo que atores se dão melhor com cenários de verdade do que com telas azuis de croma – eles podem "entrar" no cenário com muito mais facilidade. Agora, faça o que fizer, é importante que você curta desenhar, e que continue treinando. Tudo se encaixará com a prática. E pense duas vezes antes de jogar aquelas velhas revistas *National Geographic* no lixo – elas são as melhores referências!

AMBIENTAÇÃO POR JIM CALAFIORE

Os super-heróis vivem no mundo real.
É verdade. Não no nosso mundo, mas enquanto os leitores estiverem entre as capas de uma revista de quadrinhos, o que eles estão lendo chega bem perto da realidade. Ou pelo menos deveria. Um bom artista pode fazer você esquecer que está lendo uma ficção. Como? O truque está nos detalhes. Olhe ao seu redor. Veja quanta informação existe no ambiente em que você está – todas as "coisas". São elas que garantem personalidade e profundidade a um ambiente, que podem tornar um ambiente de fantasia real o bastante para capturar o leitor e fazê-lo acreditar naquilo.

ONDE NÓS ESTAMOS?

Um roteirista de quadrinhos geralmente responde a esta pergunta descrevendo o ambiente de cada cena com um único quadro, mostrando grande parte do lugar. Esse quadro é denominado "tomada de ambientação". Mas a descrição dos ambientes varia muito dependendo do roteirista, pode ser desde uma página inteira de anotações até uma simples frase como: "Deadpool entra no quarto do pulgueiro onde está hospedado". Este último tipo de descrição deixa muito nas mãos do artista.

O desenho ao lado é uma solução simples para a descrição acima. Todos os elementos de um pulgueiro presentes: paredes, teto, janela, porta, mesa e cama detonadas – mas mesmo assim, o cenário não tem vida. O simplismo da cena é um extremo, mas eu já vi amadores e profissionais criarem cenários ainda mais toscos e tentarem fazer a coisa passar por uma tomada de ambientação.

DETALHES SÃO TUDO

Esta versão já é diferente. Eu adicionei alguns detalhes, como armas na cama, restos de cereal do café da manhã, granadas de mão, detalhes na porta, uma fonte de luz (a lâmpada sem soquete), outra porta no corredor para dar profundidade, letreiro de neon e o prédio do outro lado da rua, visto fora da janela. Note também as coisas mais sutis: a tranca no batente da porta, o interruptor de luz, o suporte vazio para mostrar a falta de cortinas. Tem até uma tomada com queimadura de eletricidade em volta. Eu poderia ter adicionado mais armas, baratas correndo pelas paredes – talvez até um rato fugindo com medo. Mas os detalhes que adicionei já são o bastante para convidar o leitor a entrar no quarto e senti-lo, em vez de ficar apenas olhando.

FIGURA A

FIGURA B

LOCALIZAÇÃO, LOCALIZAÇÃO, LOCALIZAÇÃO

Próxima pergunta: como nós apresentamos a ambientação? Se o roteirista não especificou nenhum ângulo para a cena, fica por conta do artista interpretar a emoção, o impacto da tomada, a atitude do(s) personagem(s). E a atitude do ambiente. Sim, do ambiente. E é tão parte da cena quanto as pessoas ali presentes.

A Figura A mostra uma câmera frontal. Estamos de frente para o Tocha Humana aqui, como se estivéssemos no teto de um prédio do outro lado da rua. O ângulo é bastante direto.

FIGURA C

A Figura B mostra uma câmera de baixo para cima, mais dramática, como uma criança olhando um adulto, estupefata. Ou como mortais olhando para um deus.

A Figura C tem uma pegada completamente diferente. O ângulo de cima para baixo revela mais da cidade, e apesar do Tocha parecer menor em comparação, ele ainda paira acima dos "pontinhos" abaixo, como um verdadeiro guardião.

E observe os detalhes: os prédios em A e C não são meras caixas com linhas no lugar das janelas; são todos diferentes e distintos. Os livros de referência são ótimos para isso – eu tenho três com fotos só de Nova York. E repare nas esquinas: elas têm uma concentração maior de pessoas esperando para atravessar a rua!

Note como mesmo na Figura B, o "4" do Edifício Baxter não está totalmente visível. A vantagem de usar um lugar bem conhecido é que uma pequena parte dele já é suficiente para dar idéia do todo.

AO ANOITECER

Vamos ver como isso funciona no contexto de uma narrativa quadro a quadro de verdade. Em nossa cena de ambientação, o Demolidor está num de seus cenários soturnos habituais. Mas apesar da quantidade de sombras no quadro, ainda há muito espaço para informações: uma pancada de equipamentos de laboratório, um pouco de bagunça, um recipiente de lixo tóxico derramado, e toques sutis como o extintor de incêndio e o relógio (veja os detalhes na Figura D). Ambientes escuros não são uma desculpa para o artista fugir da sua responsabilidade de criar um cenário convincente (Figura E).

FIGURA D

DICAS PROFISSIONAIS

[illegible]
[illegible] geradas a ponto de parecerem duras.
[illegible]

FIGURA E

É quase impossível criar cenários complexos em todos os quadros, todas as páginas, sem perder o prazo de entrega do trabalho (acredite, eu já tentei). Mas por isso mesmo é importante você estabelecer um sólido ambiente – não é preciso incluí-lo em todos os quadros, especialmente em cenas que se concentram na ação. Se você trabalhou bem no começo, quadros sem cenário têm uma chance muito maior de não confundir o leitor. Agora, se você deu ao leitor uma ambientação leve e sem substância, seguida de quadros sem cenários, não haverá fluxo. O leitor pode passar mais tempo se preocupando com o lugar onde estão os personagens do que com a história.

O que eu discuti aqui serve para qualquer ambientação, interna ou externa. Você acha que as florestas são só um amontoado de árvores? Então vá caminhar por um bosque e dê uma boa olhada à sua volta. Um deserto é apenas um mar de dunas de areia idênticas no horizonte? Assista ao filme Lawrence da Arábia e veja quanta variedade um deserto pode ter. No oceano existem incontáveis espécies de corais, e um único peixe não faz um cardume. Isso se aplica até aos locais de "fantasia". Assista ao seu filme favorito de ficção científica e olhe para tudo o que foi usado para criar um ambiente convincente. Detalhes. A realidade está nos detalhes.

A RECOMPENSA

Agora, como esta técnica se encaixa numa página de quadrinhos? Embora geralmente seja usada no primeiro quadro, a tomada de ambientação pode ficar em quase qualquer parte de uma página (pode até vir no final, se o cenário servir como algum tipo de revelação). Na página acima, optei por marcar a ambientação no segundo quadro, usando o primeiro como uma cena isolada para criar clima. A intenção e o olhar do Demolidor, com os tubos de ensaio quebrados ao fundo, dão uma sensação de perigo, que é então reforçada quando todo o ambiente se revela.

Para um ritmo diferente, eu poderia ter feito três ou quarto quadros antes da ambientação – closes isolado de diferentes elementos, esticando a cena para criar uma tensão maior antes de revelar o todo. Suas escolhas devem ser definidas apenas pelo que vai funcionar melhor na história. Repare como, na tomada de ambientação, escolhi um ângulo de baixo para cima e mais aberto para garantir que as luminárias aparecessem. Eu precisava incluí-las para que, chegando ao quadro três, não houvesse confusão. O terceiro quadro só foi feito para focalizar a atenção do leitor e prepará-lo para o quarto quadro, que revela o Barão Sangue no teto. Agora a cena está estabelecida!

TEXTURA POR ART ADAMS

Muito bem, seus vermes inúteis, escutem bem! Hoje nós vamos falar sobre texturas no desenho de histórias em quadrinhos! Não precisam se assustar ainda, seus frouxos! Usadas devidamente, as texturas não vão te machucar!
Pra vocês que não me conhecem, meu nome é Arthur Adams, mas podem me chamar de "senhor"! Agora, mexam-se! Andem! ANDEM!

ALERTA LARANJA

Vamos começar com algo simples: um punhado de laranjas. Algumas delas passaram por maus bocados. E mesmo que todas as laranjas tenham texturas diferentes, a textura ajuda a lhes dar forma.

Aqui está uma linda laranja fresca. Você pode perceber como usei pequeninas linhas curvas (mais delas perto da curvatura e menos no centro) pra mostrar que a laranja tem profundidade (espessura) e massa.

Esta fruta foi cromada. Eu usei linhas curvas estilizadas dentro dos contornos da laranja. Isso ajuda a criar uma sensação de reflexo sem precisar ter todo o trabalho de desenhar tudo o que está em volta da fruta refletido na sua superfície.

Esta aqui já teve dias melhores. Queria que ela parecesse bem mofada por isso usei linhas curtas e retas, pra dar um aspecto nojento e embolorado. Novamente trabalhei com linhas finas e grossas pra mostrar que o objeto tem massa.

Esta é uma antiguidade! Petrificada! Dura como pedra! Você pode perceber que usei pequenas linhas curvas, além de traços curtos e retos. Fiz isso pra mostrar que ainda é uma laranja, mas que está muito dura e seca. Repare como o contorno não é suave como na primeira laranja, o que faz esta aqui parecer meio murcha. Eeeeca!

COMBINE E MISTURE

Aqui estão algumas texturas aleatórias. Algumas podem ser de pedra ou tijolos, outras de uma impressão digital ou de madeira. Poderia uma delas ser um antebraço coberto de couro? Talvez algumas sejam de tipos diferentes de pelo: peixe, lagarto, humana, macaco despenteado ou até mesmo o couro do Godzilla. Você é quem sabe.

DESAFIO EM PROFUNDIDADE

A razão pela qual eu gosto de usar muitas texturas nos meus personagens e objetos é que elas ajudam a passar uma sensação de profundidade, peso e massa. Uma das partes mais importantes da narrativa nas histórias em quadrinhos é convencer o leitor sobre a realidade da história. Sim, eu sei que quadrinhos são desenhos bidimensionais e, portanto, não são reais. Mas adicionar textura às figuras ajuda o leitor a acreditar nessa ilusão, como no exemplo à direita.

A NATUREZA DA BESTA

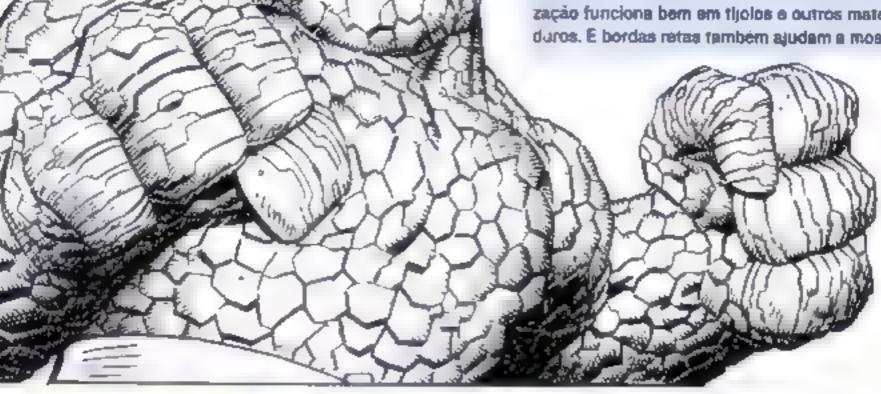
Texturas também podem ajudar a definir ou pelo menos indicar a natureza de um personagem. A relativa falta de textura na jovem Ann O'Brien ajuda a passar uma sensação de juventude e boa disposição. Tome cuidado pra não colocar linhas demais no rosto dela. Você não quer que Ann pareça velha.

As texturas do Monkeyman são um pouco mais marcadas. Eu desenhei rugas profundas no rosto dele pra mostrar que o gorilão é mais velho do que a Ann. Também quis passar uma sensação de maturidade e sabedoria. E repare como um simples detalhe nos olhos faz com que eles pareçam ameaçadores, até de outro mundo (pelo menos, eu acho).

Enquanto o Shrewmanoid pede por técnicas de texturização similares às do Monkeyman, pequenas diferenças ajudam a mostrá-lo como o pequeno e degenerado imundo que ele é. Quais são as diferenças? Bom, olha pra ele! Note os pequenos círculos e semicírculos que desenhei no sujeito, pra criar uma aparência suja. Ele parece bem nojento, não?

LOUCO DE PEDRA

O Coisa é um bom exemplo de textura de pedra bruta. Traços curtos, recortados e retos ajudam a mostrar isso. Use um número menor de traços e mais finos nas áreas que você quer destacar na figura, e mais linhas grossas nas áreas de sombra.

Quando a finalização é feita de modo adequado, ela pode ajudar a dar a ilusão de peso e massa. Este tipo de finalização funciona bem em tijolos e outros materiais secos e duros. E bordas retas também ajudam a mostrar dureza.

ÚMIDO E GRUDENTO

Este é Gorhemoth, um monstro feito de lixo vivo. Para ele, nós queremos uma aparência suja, úmida e viscosa. Tentando mostrar isso, eu desenhei grupos de formas para indicar um tom irregular e então tentei mostrar que ele é úmido dando brilho na parte inferior dos braços. Isso mostra que ele reflete levemente o cenário ao seu redor, o que, para mim, faz com que Gorhemoth pareça meio úmido. Sendo feito de lixo ele poderia ter muitas texturas, mas desta vez eu quis que ficasse gosmento. E adicionar pequenos detalhes, como insetos voando em volta, também pode ajudar a indicar odores desagradáveis.

CRIATURAS RASTEJANTES

Este camarada, com uma cabeça de formato bizarro, ilustra outro tipo de material duro. Para ele eu imaginei um tom orgânico, oleoso e quitinoso como uma concha. As linhas bem curvas na cabeça ajudam a mostrar sua natureza lisa e polida. Lembre-se de variar o peso das linhas ao fazer isso, ou não ficará bom. Além disso, desenhar retângulos grossos e escuros, como os detalhes nos braços, ajuda a deixar o aspecto do nosso monstro mais mecânico.

Lembre-se: tente sempre passar uma sensação de profundidade, peso e massa. Apesar de você só enxergar um lado do objeto, o lado oposto (aquele que você não pode ver) ainda existe na realidade dos quadrinhos.

FORA DE FORMA

Para fazer um cara nojento, mal-humorado, um tanto quanto obeso e definitivamente anti-higiênico como o Mojo, nós precisamos buscar um visual cheio de bolhas e feridas. Estes detalhes extras nos ajudam a mostrar, mais uma vez, massa e volume. Exatamente como isso é alcançado neste caso é difícil de se colocar em palavras (pra mim, pelo menos). Mas em parte tem a ver com o ângulo das hachuras perto das áreas sombreadas do Mojo, assim como todas as manchas desenhadas no seu corpo. É só treinar que você consegue chegar lá.

Repare também que o pão do sanduíche do Mojo tem texturas similares às da laranja no início da lição. Mas, tudo bem. Não é um pedaço de pão de verdade, é o desenho de um pão. Você não vai precisar comer. Seu trabalho é simplesmente dar uma sensação de realismo em qualquer objeto que estiver ilustrando. Estamos falando de desenho, não de fotografia.

ESPELHO, ESPELHO MEU

E quando tiver que desenhar uma personagem com texturas ultralisas e super-reflexivas? Você pode tentar desenhar todos os objetos próximos refletidos na superfície do corpo dela, mas acho que sua intenção é terminar a arte ainda nesta vida, certo? Tente desenhar linhas de várias espessuras paralelas aos contornos da figura. Sugira também alguns brilhos e cintilações em algumas áreas. Todas essas coisas ajudam a mostrar que a personagem é altamente reflexiva sem que seja necessário desenhar todos os reflexos e ficar louco. Lembre-se, você está apenas tentando criar uma ilusão de realidade, não a realidade em si.

DICAS PROFISSIONAIS

[illegible]

"Meu maior erro [illegible] foi não me concentrar [illegible] mental. Eu me [illegible] meu trabalho [illegible]

[illegible]

E ISSO ENCERRA o treinamento de hoje. Lembre-se: não é porque eu desenho texturas desta maneira que você precisa fazer igual. Há outros excelentes artistas, como Bruce Timm e Mike Mignola, que conseguem representar uma enorme gama de texturas com apenas três pontos e um traço. (Deus, eu odeio esses caras!)

E lembre-se: quando tiver de desenhar uma laranja, VÁ PEGAR UMA LARANJA! Você pode observar a forma como os artistas desenham as coisas, mas, de vez em quando, observe as coisas na vida real. Acredite: isso vai melhorar muito seu desenho.

Uma última observação antes de ir: enquanto tratá-las com respeito, as texturas serão suas amigas! Agora, andando, seus molengas!

As texturas divertidas de Art Adams podem ser vistas em um monte de HQs legais, como X-Men, *da Marvel,* Monkeyman & O'Brien, *da Dark Horse, e* Action Comics, *da DC.*

SUPERFÍCIES METÁLICAS

POR JIM CALAFIORE

Metal. Junto com lycra e couro, esta é uma importante textura no mundo dos quadrinhos. Suma com ela e vários super-heróis ficarão correndo por aí de mãos vazias, seminus ou sem alguns equipamentos (ou muitos).

Infelizmente, metal polido não pode ser graficamente representado como na realidade, refletindo tudo ao redor como um espelho. Isso simplesmente não funcionaria em uma narrativa quadro a quadro (a não ser em cenas de efeito específico, como um rosto refletido num escudo). Por isso, nós enganamos. Deixamos que as áreas de luz, sombra e brilho simulem o efeito de modo que os leitores o vejam como metal. O que nem é tão fácil assim também.

JOGANDO BOLA

Uma boa maneira de começar é com um simples exercício usando uma esfera cromada. Na Figura A nós dividimos a esfera com uma linha escura ao longo do seu "Equador", designando a metade de cima como refletora de "luz", e a de baixo como "sombra". A fonte de luz na Figura B está agora por trás da esfera, iluminando sua parte traseira, o que cria uma grande área de sombra. A Figura C traz a fonte de luz para o "nosso" lado da esfera, expandindo a área que reflete luz. Na Figura D a luz se moveu para as 10 horas mais ou menos. Note como o canto superior da área com sombra se curva com o formato da esfera conforme ela muda de posição.

Há dois pontos importantes aqui: primeiro, fique sempre atento e seja consistente em relação às suas fontes de luz. Segundo, entenda a esfera como uma forma tridimensional e não apenas um círculo. Para interpretar como a luz se comporta ao longo do objeto você precisa pensar que o objeto ocupa espaço no mundo real, especialmente em se tratando de formas geométricas e volumosas placas de armadura.

FIGURA A

FIGURA B

FIGURA C

FIGURA D

LUSTRE SUAS PLACAS

Aqui estão dois bons exemplos de placas de armadura. A armadura simples do Fanático (Figura E) é ótima de se desenhar, especialmente o capacete em forma de bala. Armaduras volumosas são feitas basicamente com formas geométricas lisas e requerem simples formatos para seu detalhamento. No Fanático eu usei uma luz traseira similar à da Figura B e separei a luz das sombras com contornos escuros fortes e limpos. Embora eu tenha iluminado a borda superior do capacete e ombros com uma linha mais solta de "reflexo", o sombreamento geral é muito simples (eu geralmente detalho as áreas de sombra com preto, mas aqui deixei-as em aberto para dar ao Fanático um efeito mais dramático).

FIGURA F

FIGURA E

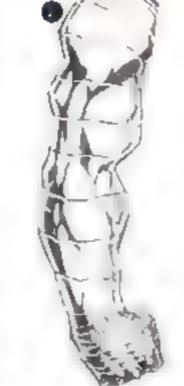
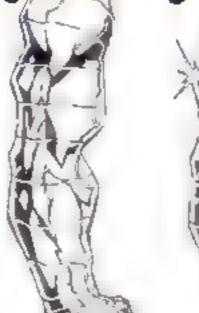
A armadura do Máquina de Combate (Figura F) pode parecer muito mais difícil de interpretar do que a do Fanático, mas concentrando-se nas suas partes ao invés do todo você vai ver que não é. A maioria das armaduras volumosas pode ser dividida em várias formas geométricas: o semicírculo na ombreira, as paredes verticais do colar octogonal, a meia esfera na orelha, os quadriláteros das placas peitorais, etc. Com uma fonte de luz consistente, cada item pode ser detalhado em suas dimensões particulares.

BRAÇO FORTE

FIGURA G

Metal colado à pele apresenta alguns problemas específicos, cuja maioria depende de um bom conhecimento da estrutura fundamental (ossos, músculos, etc.), já que isso é o que influencia os padrões de reflexos. Com este braço direito (Figura G), primeiro eu escolhi uma fonte de luz (no "nosso" lado do braço, mais ou menos às 2 horas), o que me levou a definir as áreas de sombra mais profundas criadas pelo formato dos músculos. Depois adicionei linhas de reflexo, delineando a fonte de luz refletida no lado direito do braço. Para a iluminação interna usei algumas linhas duplas de modo a seguir e acentuar a forma dramática com que a musculatura irregular recebe a luz. As linhas em metais colados à pele podem ter mais vida e elegância, mas tome cuidado para não se entusiasmar demais e encobrir a estrutura por baixo.

A Figura G-1 até a G-4 ilustram graus variados de brilho. Para uma aparência chapada e pouco polida (1) sombreie apenas as áreas profundas, deixando o resto sem brilho. Uma única linha de brilho ao longo da borda oposta do braço (2) dá um aspecto suavemente polido instantaneamente. A Figura G-3 é altamente polida onde toda curva e reentrância captam sombra e luz e as refletem. Eu geralmente guardo um brilho mais forte (4) para armaduras de outro mundo ou novinhas em folha. Alguns estouros de luz nas bordas e pequenos ovais de uma fonte de luz refletida garantem uma superfície superbrilhante.

Digno de nota aqui também é que estes braços estão envoltos por faixas de metal. Ao deixar um pequeno vão no sombreamento entre cada faixa, eu acentuei o fato de que todo este metal é formado por camadas agrupadas.

HOMENS DE METAL

Pele de metal, em personagens como o Surfista Prateado, não apresentam nenhum problema novo, a não ser que você precise expressar uma maior fluidez geral. Olhando o braço direito (à direita) do Surfista isoladamente e comparando-o com os braços seccionados anteriores, você pode ver que eles são muito parecidos, exceto pela maior delineação da estrutura muscular do braço do Surfista, para fazer ele parecer mais definido do que uma simples capa de metal. Este efeito pode ser levado ainda mais adiante, até o ponto em que cada músculo se torna o seu próprio amontoado de metal – cada músculo reluzente separado dos outros por fortes contornos (o antebraço do Colossus, por exemplo). Isso, mais uma vez, demanda um bom conhecimento das estruturas musculares envolvidas.

METAL VIVO

Aqui vão algumas técnicas rápidas de sombreamento pra fazer seu metal existir num espaço real de três dimensões. Voltando aos exemplos anteriores, você pode ver que eu usei estes truques o tempo todo.

No braço esquerdo do Máquina de Combate (Figura G) eu sombreei os componentes individuais (ombreira, braço e luva) como se eles não estivessem conectados uns aos outros. Cada parte tem sua própria forma, mas como um todo, eles são bem chapados. Na Figura I eu fiz um esforço para imaginar como cada componente afetaria os outros. A luva projeta uma sombra pelo antebraço, assim como a ombreira faz com o bíceps. Comparando os dois, toda a ilustração "salta" do papel consideravelmente mais na Figura I.

FIGURA H

FIGURA I

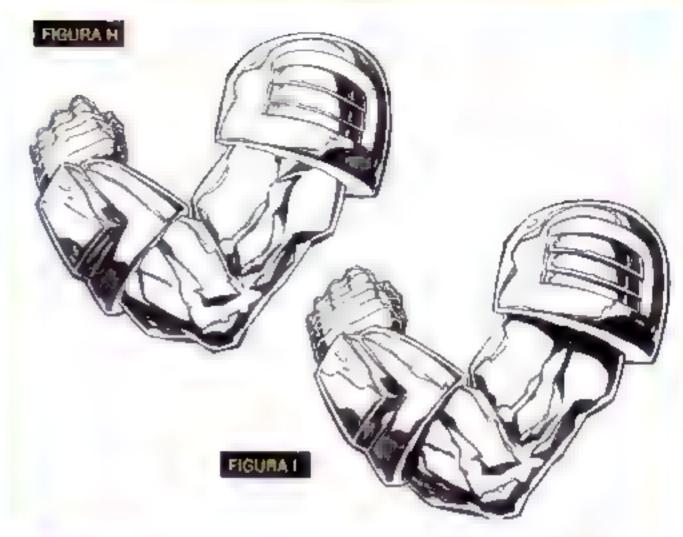



FIGURA J

FIGURA K

FIGURA L

HALOS

Deixar uma fina margem branca (chamada halo) entre o sombreamento e o contorno do braço (Figura J) é a maneira mais simples de retratar uma superfície reflexiva. Os halos podem ser alterados para alcançar efeitos distintos. Aumentar a profundidade do halo (Figura K) indica uma forte fonte secundária de luz. No intuito de ampliar isso para uma fonte de luz secundária extremamente brilhante, eu removi todos os detalhes da área com o halo na Figura L. Guarde isso para momentos especiais.

DICAS PROFISSIONAIS

[illegible]

"Nosso trabalho é muito sedentário, e trabalhamos até altas horas, fisicamente, o que é muito desgastante. Por isso, saia e pratique esportes. Exercite-se, corra, caminhe, qualquer coisa. Se estiver pensando em seguir uma carreira nos quadrinhos, ajuda ter essa noção de competição que se desenvolve praticando esportes." Jim Lee, *All-Star Batman & Robin* [illegible]

METAL ENFERRUJADO

Ferrugem, surpreendentemente, é fácil de se retratar. Usando uma mangueira de metal segmentada, comecei sombreando a superfície de forma "chapada", como mostrei lá atrás na seção dos "braços". Depois foi só me divertir sujando tudo, começando com a mangueira bem limpa numa ponta e piorando progressivamente conforme ia chegando até o final.

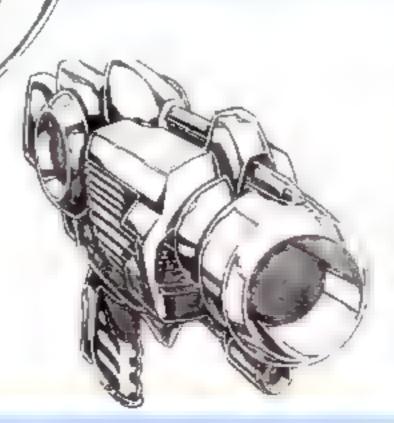
PASSANDO A FERRO

Basicamente tudo o que discutimos até agora pode ser visto aqui, nesta ilustração do Homem de Ferro (eu desenhei esta armadura na revista *Iron Man 325*.) Criei uma forte fonte de luz com a carga de repulsão e deixei que ela se projetasse ao longo das várias formas: a armadura volumosa do capacete, placas peitorais e braçadeiras, o metal que se molda às suas pernas, torso e braços (em faixas ao redor dos bíceps e coxas). O sombreamento mais simples das placas da armadura as separa do detalhamento mais solto e fluido do metal colado à pele. As sombras empurram as placas de armadura sobrepostas para frente, especialmente a sombra que se projeta atrás do capacete e sobre parte do ombro, jogando o capacete para frente de forma convincente. Eu brinquei com alguns dos brilhos de reflexo mais soltos (a maioria no metal colado à pele, mas também ao longo do capacete), adicionando alguns "pontos" ovais de luz refletida como tempero. Fiquei longe de qualquer tipo de cintilações, já que a armadura do Homem de Ferro sempre me pareceu melhor quando não estava brilhando como se tivesse sido recém-polida.

TRAGAM MAIS ARMAS!

FIGURA M

Finalmente, qual super-herói não estaria perdido sem seus acessórios? O escudo do Capitão América é o exemplo perfeito de um domo raso (Figura M), que tem seus próprios sistemas de sombras e reflexos. Tanto as áreas sombreadas como de brilho tendem a se irradiar do centro. Eu exagerei o efeito aqui para fins demonstrativos.

E as armas são sempre divertidas: não só isso, são mais fáceis para aplicar texturas metálicas do que se pode imaginar. Assim como a armadura do Máquina de Combate, praticamente qualquer arma pode ser dividida em formas geométricas separadas. Simplesmente escolha uma fonte de luz e vá em frente.

TÉCNICAS PARA METAL variam de artista para artista. A minha definitivamente não é a única, mas é o estilo que funciona melhor para mim. Se qualquer uma das dicas anteriores entrar em sintonia com você, pegue-a e integre ao seu estilo. Esse é o objetivo: encontrar vários estilos e técnicas que tenham a ver com você e ir modelando-os dentro do seu próprio estilo.

VEÍCULOS POR SEAN CHEN

Você pode achar injusto que alguns super-heróis possam voar e outros não. Olhe, não se sinta mal, porque os não-voadores têm algo que os demais não têm: carros muito legais! O quão legais só vai depender da sua habilidade de criação e desenho.

Na faculdade eu me formei em Desenho Industrial: isso despertou em mim uma paixão pela criação e detalhamento de objetos feitos pelo homem. Assim sendo, estou aqui para ensinar a vocês tudo sobre o desenho de veículos. Seja o jato dos Vingadores ou apenas os carros necessários para uma cena comum de rua, os veículos estão em toda parte. Pegue a sua carta de aprendiz e aperte os cintos. Você está prestes a tirar sua carta de artista.

CUIDADOS COM O CARRO

Vamos começar com um carro básico – desenhá-lo pode ser dividido em quatro passos fáceis. Primeiro crio uma caixa com o formato geral para determinar tamanho, proporção e ângulo (Figura A). Tudo o que precisamos fazer nesta fase é esboçar o formato e criar linhas-guia para os estágios posteriores. É sempre uma boa idéia avaliar o que você tem a cada passo para garantir que tudo está fiel à sua visão original antes de seguir em frente.

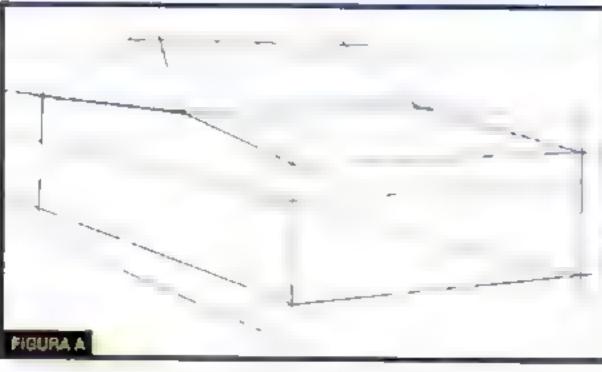
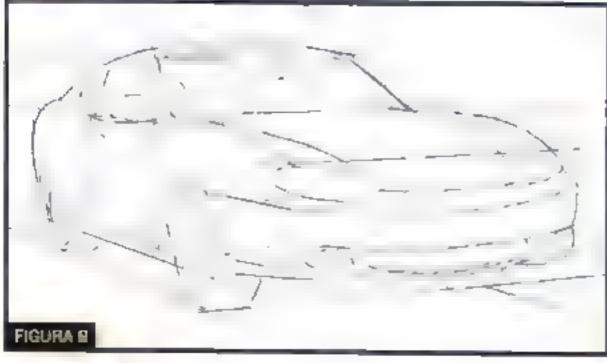



FIGURA A

FIGURA B

Segundo, eu desenho as formas maiores do carro me baseando cuidadosamente nas linhas-guia de perspectiva para garantir a estrutura e a simetria (Figura B). A maioria dos carros – especialmente do tipo esporte – é feita inteiramente de curvas, mas você precisa ter em mente as linhas retas de perspectiva de onde estas curvas vieram para conseguir desenhá-las de forma convincente.

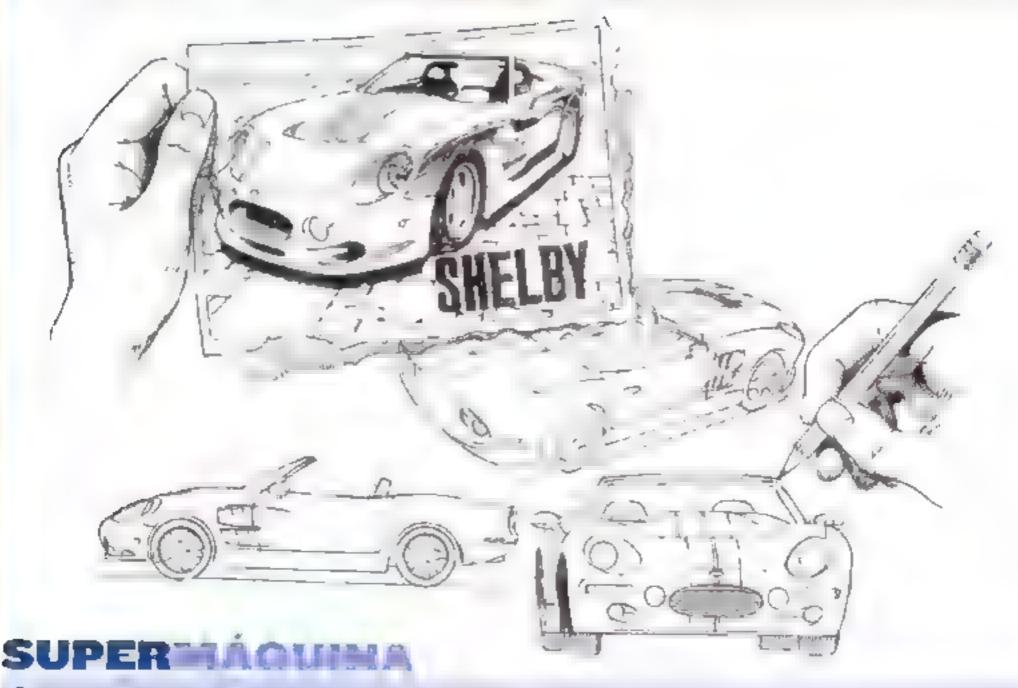
DICAS PROFISSIONAIS

FIGURA C

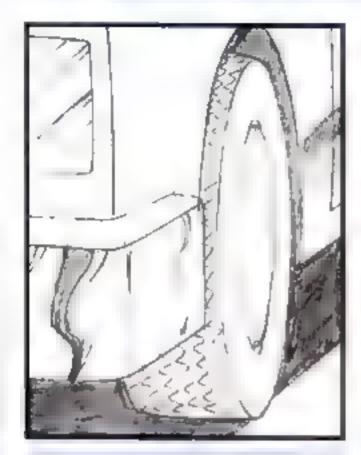
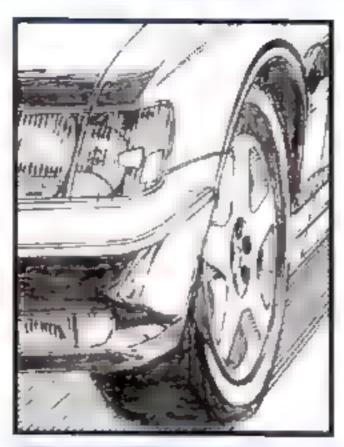
Terceiro, continuei adicionando mais das linhas que embelezam o carro e todas as suas partes e formas (Figura C). Sempre trabalhe do geral para o específico; ou seja, certifique-se de que a forma geral do farol está no lugar e do tamanho certos antes de adicionar qualquer detalhe, como as formas do interior ou a textura do vidro. Neste ponto nós já temos as linhas do desenho final.

FIGURA D

Quarto, adicionei os detalhes (Figura D). Isso dá peso e solidez ao desenho e cria realismo. Num carro comum nós detalhamos metal pintado, aço cromado, vidro transparente, etc. Observe como estes materiais são na vida real e estilize-os para retratar as propriedades singulares de cada um. Não se esqueça que eles projetam sombra no chão! E como as janelas são transparentes, você geralmente pode ver uma silhueta do interior através das janelas. Note como o brilho parcial à direita sugere a presença de um pára-brisa ao obscurecer a silhueta interna. Ah... Não dá quase pra sentir aquele cheirinho de carro novo?

SUPERMÁQUINA

Como carros são máquinas complexas, eu gosto de usar referências, especialmente se o carro tem bastante importância. Na maioria das vezes, o ângulo do veículo que você está desenhando não vai bater com o ângulo do carro na sua foto, por isso vai ser preciso improvisar. Uma técnica muito útil para desenvolver é a habilidade de rotacionar o carro na sua mente e extrapolar o ângulo que você precisar. Não é tão difícil quanto parece; quase toda a informação que você precisa vai estar em uns três ou quatro ângulos. O único lado que você não precisa ver é a traseira. Lembre-se, carros são simétricos e se encaixam dentro de uma caixa de perspectiva básica. Apenas certifique-se de que o carro mantém as mesmas proporções e não fica muito comprido ou compacto conforme muda o ângulo de visão.

SIGA A REFERÊNCIA

Eu não conseguiria enfatizar o quanto as referências são realmente importantes, venham elas de fotografias, revistas, comerciais de TV ou até mesmo do seu próprio carro parado na garagem.

O desenho acima sofre de falta de informação observada. Nós todos conseguimos imaginar um carro nas nossas cabeças, mas, quando se trata de desenhá-lo, é difícil lembrar muitos detalhes específicos. Isso geralmente resulta em um desenho amador.

Agora, este aqui melhorou. O desenho não foi decalcado ou copiado, mas foi usada uma referência para entender a especificidade das formas e melhorar os detalhes, que indicam: "é um carro novinho"

Este aqui, não. Para chegar a este efeito é preciso ser observador. O que faz um carro parecer detonado? Empregar diferentes técnicas de detalhamento adiciona realismo de variedade diferente. Lembre-se: não desenhe todos os carros brilhando como se estivessem numa exposição.

SPEED RACER

Você deve ter notado um fenômeno nos carros dos quadrinhos: todos eles podem voar! Isso raramente acontece na vida real, mas nos quadrinhos parece que não existe desgaste de pneus: a não ser que estejam estacionados, os pneus nunca tocam o chão! A regra é: sempre desenhe seus carros como se estivessem no meio de uma perseguição em alta velocidade pelas ladeiras de São Francisco

AVISO: Piloto profissional numa pista fechada. NÃO tente isso em casa.

VEÍCULOS

TUNAGEM

Ainda mais divertido que desenhar veículos reais é inventar os seus. Os carros estão ficando mais *clean* na medida em que as linhas duras dão lugar a curvas sensuais, mas esta não é uma regra rígida. Alguns veículos bem legais – jatos invisíveis a radar, blindados e Lamborghinis – são de uma natureza mais plana. Exponha-se ao maior número de fontes e formatos de veículos que puder: militares, carros esportivos, animê, filmes de ficção científica e assim por diante. Uma palavrinha sobre design: eu desenhei três tipos de naves diferentes aqui para mostrar o que elas retratam. Sua primeira preocupação ao desenhar um veículo é saber quais formas e detalhes deve escolher para passar o objetivo do seu veículo. Depois disso, é só trabalhar para ele ficar supertransado.

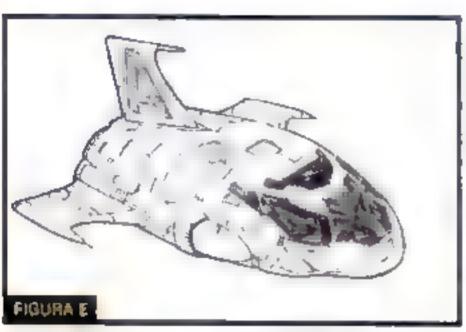
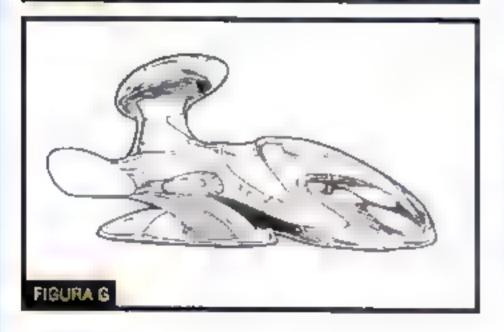



FIGURA E

Figura E. Que informações nós obtemos deste jato dos Vingadores? Sabemos que ele é feito com a tecnologia de um futuro próximo pelas partes que reconhecemos serem derivadas de aeronaves atuais, como as asas, o pára-brisa, as entradas de ar, os suportes de arma, etc. Nós temos uma indicação do seu tamanho (quase igual a um ônibus) pelo formato e escala geral bem simples das suas partes reconhecíveis. Note os desgastes na superfície. Isso nos diz que a nave é "real" e que vem sendo usada há algum tempo.

FIGURA F

Figura F. Quais informações podemos extrair do modelo e do desenho da nave? Note a imagem em ângulo ascendente e a perspectiva forçada. Isso, junto com as formas complexas e retilíneas, nos diz que o veículo é imenso (quase do tamanho de um arranha-céu, ou maior). O desenho angular também indica que a nave é feita com a tecnologia de um futuro distante, mas humana.

FIGURA G

Figura G. As formas bizarras e orgânicas, junto com sua total falta de identificação com a tecnologia humana, nos dizem que a nave é de uma natureza completamente alienígena. Ela também tem um brilho de outro mundo. Mesmo com seu desenho bizarro e extraterrestre, ainda é possível dar algumas indicações do seu tamanho. A proporção entre suas partes nos diz que ela tem um tamanho intermediário entre as duas outras naves anteriores.

ESTA FOI A VISÃO GERAL de uma lição bastante complexa. Se seus resultados deixarem muito a desejar, tenha paciência. A chave aqui é treinar, treinar muito — algo que, se for como eu, você não se importará nem um pouco em fazer. A melhor forma de ficar bom no desenho de veículos e curtir desenhá-los. Uma vez que você tenha dominado a arte do desenho e criação dos transportes, seus heróis rodarão por aí com estilo, seja no ar, na terra, no mar ou até mesmo no espaço.

Sean Chen simplesmente não consegue dirigir abaixo do limite de velocidade. Para conhecer mais dos seus veículos, dê uma olhada no trabalho dele nas revistas Iron Man, Wolverine *e* X-Men: O Fim.

CAPÍTULO SEIS:

NARRATIVA

- FUNDAMENTOS DA NARRATIVA
- NARRATIVA
- PLANEJANDO UMA PÁGINA
- DISPOSIÇÃO DOS QUADROS
- TENSÃO DRAMÁTICA
- RITMO

FUNDAMENTOS DA NARRATIVA

POR JOE KUBERT

Olá! Eu sou Joe Kubert (ou um fac-símile caricaturado), e este é o primeiro de uma série de artigos sobre narrativa, que me foi pedido, assim como a outros artistas, que escrevesse para vocês, leitores da revista *Wizard*. Transformar texto em figuras pode soar como um processo fácil, mas na verdade é uma tarefa difícil. Certas vezes, até intimidadora. No entanto, este é o principal trabalho de um desenhista profissional. Contar uma história de forma visual com clareza, impacto, drama, humor e um suave fluxo de continuidade é realmente tudo o que um desenhista deve almejar.

Imagens bonitas são ótimas de se olhar. Fazem bem aos olhos. Mas se as imagens forem complicadas e difíceis de identificar, a história se torna elusiva. E se a história for difícil de ler, o desenhista não fez seu trabalho direito.

ROTEIRO

QUADRO UM-

Descrição: Quadro grande. Cena distante. Um homem das cavernas entra numa área de aparência selvagem, cheia de grandes rochas e depressões pantanosas.

Homem (pensamento): NUNCA VI ESTE LUGAR ANTES

QUADRO DOIS-

Descriçao: Ele é surpreendido por um som... um grito. Ele se vira na direção do grito

QUADRO TRÊS-

Descrição: Por trás de uma grande rocha, uma mulher vem correndo na sua direção. Ela está enlouquecida de pavor gritando

Mulher: SOCORRO... SOCORRO, P-POR FAVOR!

QUADRO QUATRO-

Descrição: Um gigantesco T-Rex robótico entra em cena correndo

QUADRO CINCO-

Descrição: Close da cabeça do T-Rex rugindo/mostrando os dentes

THUMBNAILS

NÃO, EU NÃO QUIS DIZER ESTA UNHA!

O termo "thumbnail" [N.T a tradução literal seria "unha do polegar"] se refere a esboços iniciais feitos em miniatura como preparação para os desenhos finais em tamanho real. É nesse estágio que você começa a transformar as palavras em pensamentos e idéias, resultando nas ilustrações de uma história.

FAZER PEQUENOS DESENHOS ANTES É ÚTIL PARA VISUALIZAR MAIS FACILMENTE UM CONCEITO.

NÃO ACEITE OS PRIMEIROS THUMBNAILS QUE FIZER. TENTE OUTRAS VARIAÇÕES.

VOCÊ PODE, NA VERDADE, DECIDIR USAR AS PRIMEIRAS MINIATURAS QUE FEZ, MAS TERÁ A VANTAGEM DE COMPARÁ-LAS COM OUTRAS POSSIBILIDADES E SELECIONAR AS MELHORES PARTES DE VÁRIAS.

ESBOÇOS

SUGIRO UM LÁPIS H3 PARA OS ESBOÇOS. ESSE GRAFITE É DO TIPO DURO E DEVE SER USADO COM UMA PEGADA SOLTA. CASO CONTRÁRIO, O TRAÇO PODE FAZER SULCOS NO PAPEL, TORNANDO DIFÍCIL APAGÁ-LO.

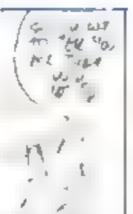
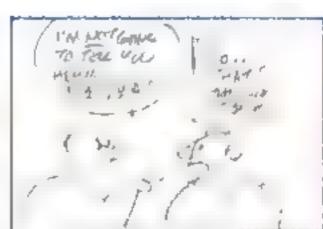
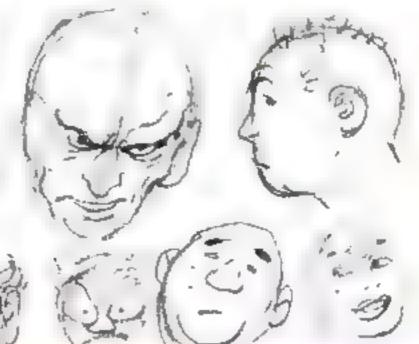
TRAÇOS FINAIS A LÁPIS PODEM SER FEITOS COM UMA PONTA LEVEMENTE MAIS MACIA, H2. ISSO AJUDARÁ A DISTINGUIR OS ESBOÇOS DOS DETALHES FINALIZADOS.

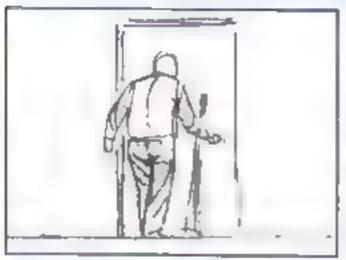
Comece fazendo os seus primeiros desenhos bem soltos. Ignore os detalhes. Sei que está ansioso para fazer um desenho finalizado de verdade, mas ainda é muito cedo. Você não deve se esforçar demais nos desenhos iniciais, que pode querer alterar ou até eliminar depois. Faça seus primeiros esboços bem soltos, mas com clareza suficiente para entender o que tinha imaginado quando for finalizá-los mais adiante.

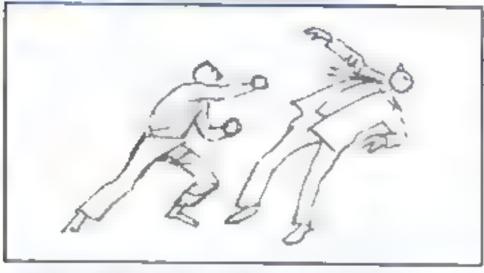
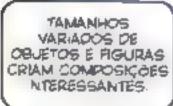
INCLUA OS BALÕES

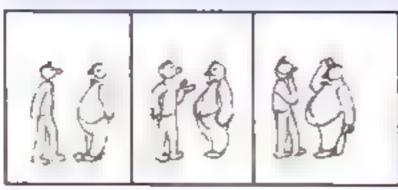
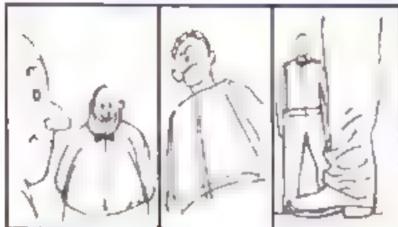
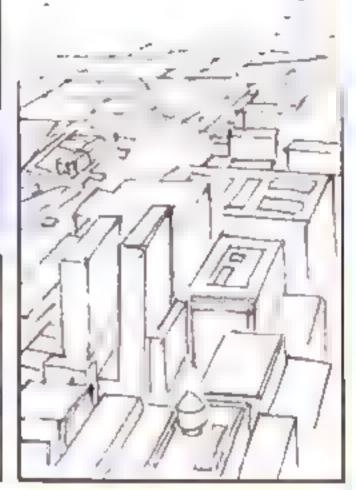
O texto é uma parte integrante da diagramação de uma página de quadrinhos. Balões e recordatórios devem ser incorporados nos esboços iniciais, não posteriormente. (Faz pouco sentido planejar toda a composição de um quadro e depois cobrir metade da ilustração com um balão de texto ou efeito sonoro.

NOVAMENTE, NÃO TENTE FINALIZAR ESTES DESENHOS COM MUITOS DETALHES. APENAS BRINQUE.

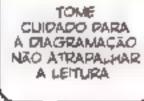
FAÇA ALGUNS ESBOÇOS SOLTOS DOS PERSONAGENS QUE PRETENDE USAR NA HISTÓRIA.

FUNDAMENTOS DA NARRATIVA

Uma história em quadrinhos deve ter uma transição suave de um quadro para outro. Como desenhistas, nós tentamos dar a impressão de movimento apesar de desenharmos figuras estáticas. Para alcançar a impressão de movimento nós precisamos planejar os quadros com informações gráficas suficientes para que o leitor faça a ligação entre quadros em sua mente. Qualquer coisa que atrapalhe o fluxo (como um grande salto entre quadros, ou informações gráficas insuficientes) atrapalha o fluir da história para o leitor (Figura A). Um fluxo interrompido impede o movimento.

VARIAÇÕES DE TAMANHO

A variação do tamanho dos objetos e das figuras é extremamente importante para criar movimento.

Uma série de quadros contendo figuras de tamanho similar tende a anular ou amortecer o movimento e a ação. É como fazer um filme com uma câmera fixa. Poucas mudanças nos tamanhos significam menos movimento e ação mais truncada.

ÂNGULOS

Planos laterais com poucas mudanças de formatos e ângulos podem ser usados às vezes, mas ficarão cansativos se usados demais.

Ângulos agudos e perspectivas forçadas atiçam a imaginação do leitor colocando-o em posições e lugares antes inalcançáveis. Especialmente quando o desenho é feito de forma eficiente

DIAGRAMAÇÃO DA PÁGINA

Se o aspecto da diagramação torna difícil que o leitor se concentre no propósito da história, o desenhista falhou em seu esforço de se comunicar, e aqui, comunicação é o nome do jogo.

Todos os estilos estão sujeitos aos pontos previamente comentados. A aceitação do estilo é baseada na sua qualidade. O estilo cartunesco mais simples pode ser qualificado como uma boa forma de contar uma história. Desenhos bons e simples às vezes são mais difíceis de serem feitos do que ilustrações realistas e complexas. Sim, muitas vezes menos é mais.

USE UMA RÉGUA

Um desenhista aspirante costuma fazer o trabalho correndo na ansiedade de ver o desenho finalizado. Você estará fazendo um desserviço a si mesmo se não planejar bem os thumbnails, os esboços e o desenvolvimento dos personagens. Correndo, seu trabalho poderá sair mal feito ou não ter a finalização ou detalhes apropriados. Esse é um mau hábito para se criar e pode custar caro em termos de gratificação pessoal e capacidade de conseguir trabalhos.

USE REGUA NOS SEUS REQUADROS NÃO FAÇA REQUADROS À MÃO LIVRE CERTIFIQUE-SE DE QUE OS QUADROS ESTÃO QUADRADOS (SE ESTA FOR SUA INTENÇÃO) E QUE AS BORDAS ESTÃO FINALIZADAS

USE LINHAS DUPLAS PARA SEPARAÇÕES MAIS CLARAS. REQUADROS MAL FEITOS PODEM DESVIAR A ATENÇÃO DO LEITOR DA QUALIDADE DOS SEUS DESENHOS.

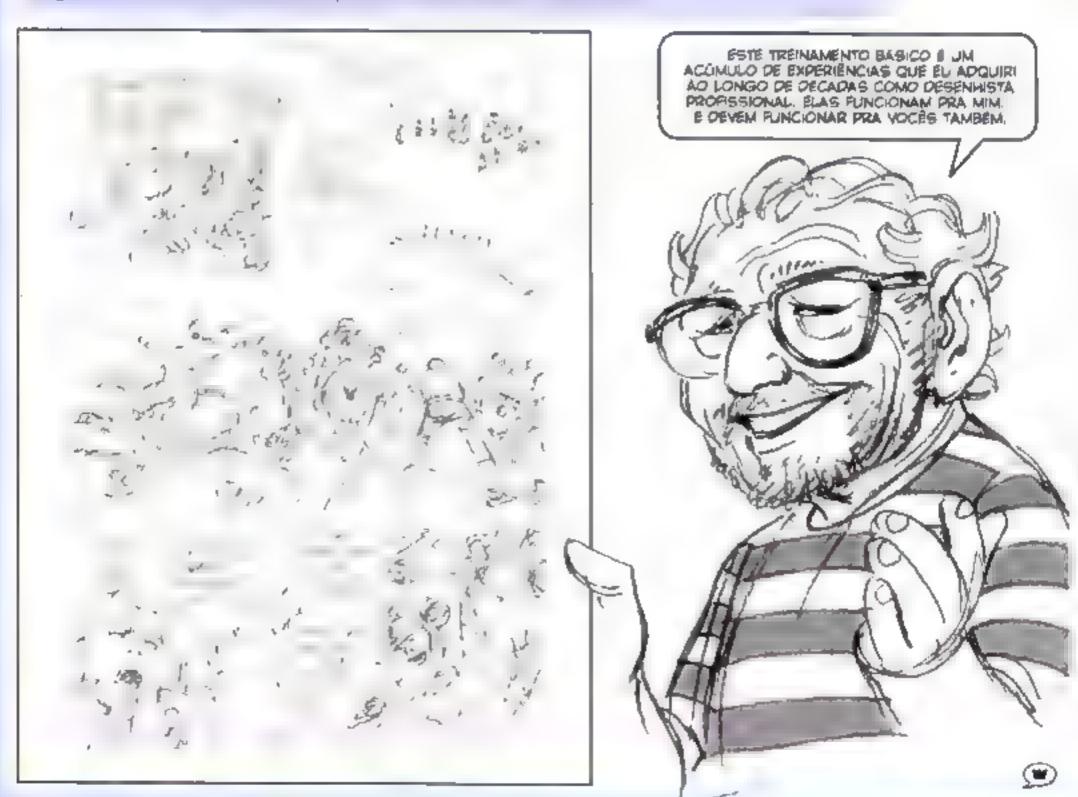
UMA BOA BORRACHA

Uma página limpa significa que o desenhista se preocupa com seu trabalho. Borrões e manchas passam a impressão do contrário. Se você não acalcar demais seu lápis, a borracha poderá fazer um bom trabalho de limpeza.

LÁPIS AZUL?

Anos atrás lápis azuis eram usados por muitos profissionais como uma forma de poupar tempo. Como as linhas azuis não apareciam quando a página era fotografada no processo de fotolito, não era necessário apagar estes traços. Não ter que usar a borracha depois da arte finalizada poupava tempo, especialmente se o artista tivesse 20 ou 30 páginas para entregar.

Hoje, alguns artistas usam lápis azul para fazer seus esboços preliminares, que depois são finalizados com grafite preto. Há prós e contras neste processo. Depois de finalizados com nanquim, os traços a lápis que sobraram precisam ser apagados e a tinta tende a borrar nas linhas azuis. Não só isso, os originais não ficam tão nítidos ou limpos com a inclusão das linhas azuis.

ESTE TREINAMENTO BASICO É UM ACÚMULO DE EXPERIÊNCIAS QUE EU ADQUIRI AO LONGO DE DÉCADAS COMO DESENHISTA PROFISSIONAL. ELAS FUNCIONAM PRA MIM. E DEVEM FUNCIONAR PRA VOCÊS TAMBÉM.

NARRATIVA POR MIKE WIERINGO

Quando eu era criança uma das coisas que me atraía nas histórias em quadrinhos – além dos incríveis desenhos e fascinantes histórias épicas – era como cada artista tinha o seu próprio jeito de transmitir a informação necessária para a narrativa da história. Sacou? Narrativa O estilo narrativo de um artista pode ser tão singular quanto sua impressão digital. A escolha de um artista sobre como apresentar a história é um dos aspectos mais importantes nos quadrinhos. Vamos falar sobre algumas coisas para se ter em mente ao narrar uma história.

FIGURA A

BEM A TEMPO

Uma das várias ferramentas de narrativa que o desenhista de quadrinhos tem é a oportunidade de dar o ritmo que ele preferir para a história. Esticar ou comprimir um momento ou cena é algo que um artista pode fazer para criar impacto imediato e manipular o fluxo da página para o seu leitor. Isso só acontece nos quadrinhos. Você não precisa rebobinar uma fita ou reiniciar, como num videogame; o leitor só precisa voltar os olhos ao começo da cena para reviver tudo aquilo.

Aqui eu usei uma ação simples: de repente, uma bola cai na cabeça de um sujeito. É uma cena simples de ser feita, mas a maneira como for apresentada pode torná-la bem mais complexa. O quadro no qual a bola acerta a cabeça do pobre coitado é o ponto crucial da cena. Mas adicionar algumas "batidas" (como "batidas de coração") antes e depois do quadro três estica o momento, dando um toque de humor (Figura A). Uma versão mais abreviada (Figura B) passa a mesma mensagem, só que leva menos tempo.

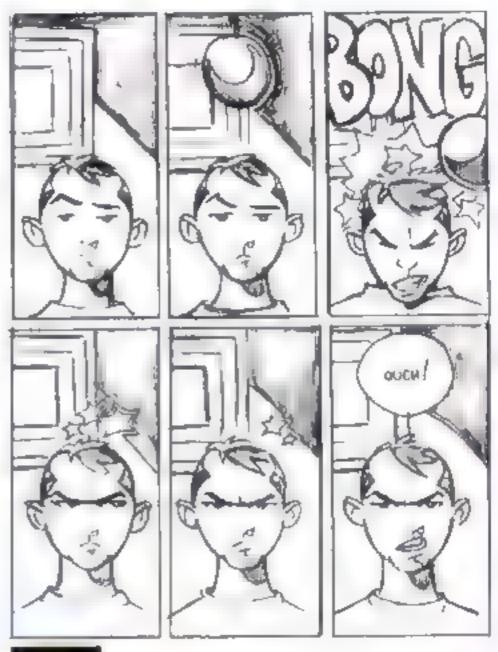
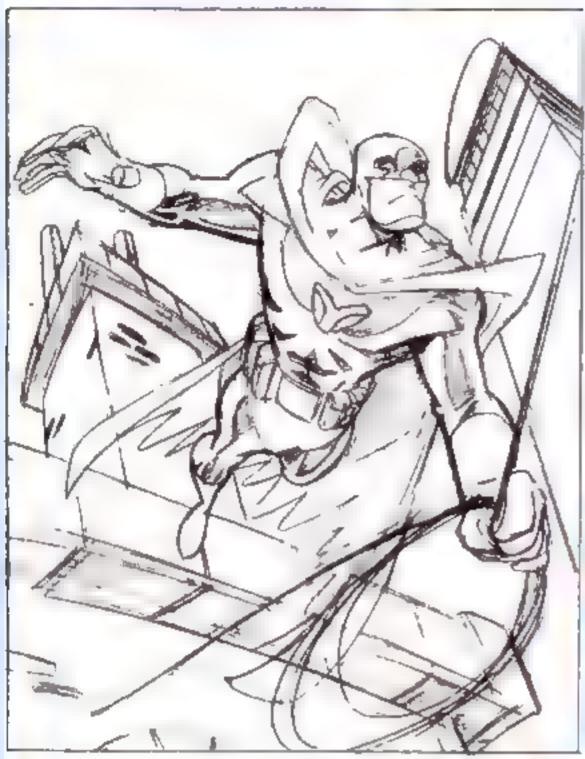



FIGURA B

E DAÍ?

Cada artista tem a sua própria forma de interpretar uma cena. Suponha que nós temos um argumento onde o roteirista instrui o seguinte: "Desenhista, faça nosso herói, o Coruja, saltando do alto de um prédio sobre a cidade. Faça isso como quiser – só deixe claro que ele está na cidade, à noite, e que está acabando de saltar do topo do edifício".

Alguns desenhistas aproveitariam esta oportunidade para fazer uma cena de página inteira, bem grande e dramática, como eu fiz aqui, no exemplo à esquerda. Ela passa tudo o que roteirista pediu numa única e ampla tomada. Mas há várias outras maneiras de contar isso

DICAS PROFISSIONAIS

Eu sou adepto do tipo de narrativa "vamos segurar a mão do leitor e mostrar tudo pra ele", por isso criei a versão à direita, onde vemos quatro quadros do Coruja se preparando e lançando o seu gancho até o topo de um prédio vizinho, e depois saltando no quinto quadro. Na verdade não é necessário que o leitor veja isso tudo, mas eu sou um grande fã de animação (japonesas e da Disney), e uma apresentação como esta lembra uma animação ou o *storyboard* de um filme.

TAPA NA CARA

Algumas vezes, no entanto, o que você não mostra pode ser mais eficiente ou ter mais impacto do que mostrar a ação de fato. Esse recurso permite que o le tor crie uma "inferência" – ou seja, faz com que ele complete a informação em sua mente. Algumas vezes, deixar mais por conta da imaginação pode funcionar muito bem.

Na ilustração à direita, um detetive durão está entregando um belo sanduíche de dedos na cara de um bandido. Você pode ver o malfeitor se virando com a força do soco – e pode até desenhar um pouco de saliva ou sangue. O golpe parece bem dolorido!

LONGE DOS OLHOS

Mas, e se você não mostrar o impacto? Aqui é possível ver nosso detetive dando o seu soco, mas nós não vemos o impacto, só a mão do bandido e algumas estrelas enquanto ele é nocauteado. Isso nos permite completar a informação. Em nossa mente, o nariz dele está espirrando sangue, os olhos estão saltando das órbitas, a cabeça está girando... Bom, você entendeu.

No exemplo abaixo, dá até para aplicar um pouco do exercício de ritmo – estendendo o momento, enquanto, ao mesmo tempo, deixamos a maior parte da violência sem ser vista. Os dois partem um na direção do outro e... POW! O pilantra está caído no chão! O velho "Mike Hammer" tem um soco e tanto!

MANTENHA O RITMO

Bom, infelizmente parece que meu espaço acabou. Em se tratando de narrativa, isto foi apenas uma microscópica fração do que você deve ter em mente. Há uma razão para Will Eisner ter escrito dois livros sobre o assunto! Lembre-se: construa sua própria "linguagem" na medida em que for aprendendo o básico. Agora, vá encarar aquelas páginas na sua prancheta!

PLANEJANDO UMA PÁGINA

Muitas pessoas acham que planejar uma página de quadrinhos é o primeiro passo ao fazer uma história. Nada disso! Esse é na verdade exatamente o ponto intermediário na criação de quadrinhos, onde a história e os desenhos aparecerão juntos pela primeira vez numa página. Um artista bom de *layout* deve ter tanto talentos artísticos quanto literários.

Então, vamos imaginar que você ou os amigos do seu irmão prepararam um roteiro. Vamos dizer que você aprendeu a desenhar. Sozinho. Da sua cabeça. Aprendeu tudo sobre luz e sombra, anatomia, perspectiva e composição. Estudou toda a história da arte. Você já fez e passou por tudo isso mesmo? Uau! Você é fantástico! Nesse caso, está pronto para misturar tudo o que absorveu na preparação de uma página.

As únicas ferramentas de que precisa são papel branco, lápis claros e escuros (eu pessoalmente uso um H6 para as coisas mais claras e um HB para as mais escuras) e um lápis azul que não seja reproduzido em foto. Ah, você vai precisar de uma borracha também, a não ser, é claro, que você seja o Jack Kirby.

03 PRIME CAPITÃO AMÉRICA
Jones/Capitão Strazewsk
Submetido a Macchio, 7 de dezembro 1995

PÁGINA UM

1 Ambientar Washington DC à noite (monumento de Washington, etc.), talvez com uma lua cheia
RECORDATÓRIO SUPERIOR: Washington, DC
RECORDATÓRIO: O centro do Governo Americano em pelo menos DOIS mundos do multiverso

2 Plano médio: a silhueta do Capitão América corre em direção à cerca em volta da Casa Branca, imersa em sombras. Um raio de lua ilumina a estrela do seu escudo. [Ele está no lado de fora da cerca.]
RECORDATÓRIO: NESTE mundo, NESTA noite, um HERÓI se move silenciosamente em direção à Casa Branca

3. Capitão começa a saltar a cerca. Agora nós o vemos claramente.
RECORDATÓRIO: o maior PATRIOTA do seu mundo
RECORDATÓRIO: Talvez de QUALQUER outro mundo

4. Enquanto o Capitão ainda está acima da cerca, no meio do salto, ... energia pulsando ao seu redor dele, encobrindo o cenário
CAPITÃO: QUE- ?

5. O Capitão pousa no gramado da Casa Branca, parecendo um pouco frustrado. Ele balança a cabeça
CAPITÃO: Fiquei desorientado um segundo... um pouco zonzo!
CAPITÃO: Não posso me preocupar com isso agora. Ainda tenho um

6. Close pequeno. Capitão é surpreendido por uma voz atrás dele
GRITO: PARADO!

DICAS PROFISSIONAIS

... pessoas verdadeiras, de quem tirei fotos com minha câmera. O prefeito Hundred é ... Mitchell, e o Kremlin mora a ... seus diálogos até chegar às expressões faciais apropriadas.

– Tony Harris, *Ex Machina*

LER É FUNDAMENTAL

Antes de qualquer coisa, leia o máximo do roteiro ou do argumento. Você nunca sabe quando uma página mais adiante ou referência a alguma edição poderá contradizer o que você já desenhou nas primeiras páginas ou edição anterior. Ligue para o roteirista ou editor se tiver qualquer dúvida ou se encontrar erros ou contradições (no argumento e sequência de quadros, #1 significa quadro um, #2 quadro dois, etc.). Veja a amostra com a qual trabalharemos à esquerda.

Também não esqueça de buscar referências. Se for desenhar Washington, é melhor você não tentar fazer a Casa Branca inteira de cabeça! A seção infantil da sua biblioteca local é um ótimo lugar para encontrar fotos e desenhos de todos os tipos ao redor do mundo. Revistas e filmes são outras boas fontes.

TAMANHO CONTA

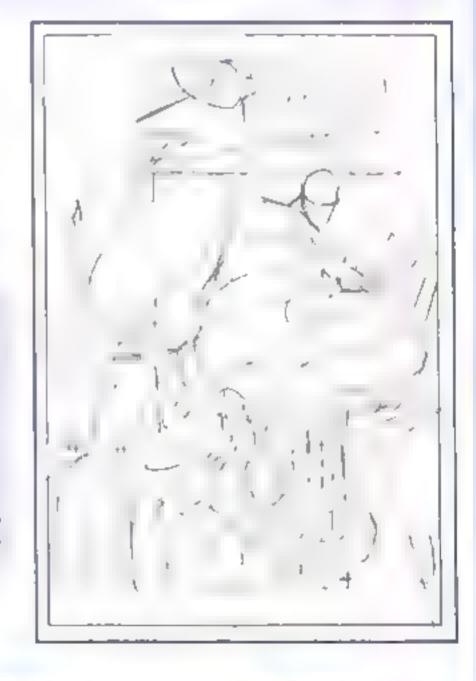
Defina o tamanho dos seus esboços de página. Geralmente, esboçar em tamanho menor economiza tempo e facilita as correções (além de não sujar o papel da página final), permitindo que você visualize todo o layout da página numa batida de olhos. Eu faço meus esboços numa folha de 10 por 15 cm de papel branco comum.

ESTOU PRONTO PRO MEU CLOSE, SR. SPIELBERG

Agora você está pronto para se concentrar numa página individual. Visualize a cena ou cenas na sua mente e escolha quais elementos precisam de ênfase maior. Comece esboçando as bordas dos quadros com um lápis H6, definindo o quanto da área da página você dedicará a cada quadro (veja a miniatura à esquerda). Geralmente um quadro maior indica uma ênfase maior. Como você vai saber que quadros ressaltar? Bom, a licença artística para decidir isso é sua. O quadro 3, trazendo o Capitão, era a tomada mais dramática da página, por isso eu o desenhei bem grande, deixando que ele ocupasse o maior espaço possível encolhendo os outros quadros (veja a disposição abaixo). Não se preocupe, você provavelmente terá que voltar e apagar vários quadros até ficar satisfeito com uma diagramação.

MINIATURAS LIMPAS

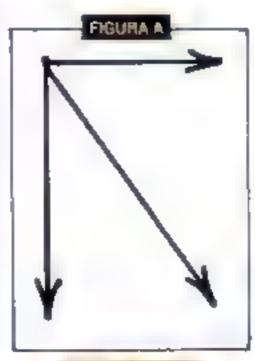
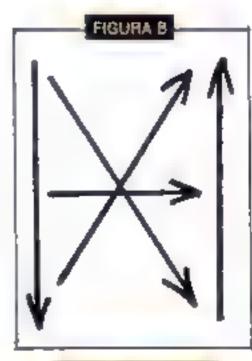
Aqui é onde todos os anos estudando arte se tornam úteis. Ainda usando lápis H6, comece desenhando as formas gerais dos objetos e figuras nos quadros onde a sua "visualização" é mais clara.

Você também deve esboçar os recordatórios e balões de texto com lápis azul – lápis azul evita a confusão com as linhas do desenho. O texto deve ser considerado parte de toda a diagramação da página, já que ele ocupa espaço. É por isso que eu prefiro trabalhar com roteiro fechado, ao contrário do "método Marvel": primeiro fazer os desenhos e só depois adicionar os diálogos. Isso deixa o risco de que um balão grande de texto – que você não planeou – cubra uma parte importante do desenho e prejudique a diagramação geral da página.

SIGA O FLUXO

Procure criar uma boa ordem de leitura na página e nos quadros individuais. Narrativa bem legível é a marca da boa diagramação. A Figura A mostra os caminhos mais fáceis para balões de texto e recordatórios consecutivos. A Figura B mostra os caminhos mais fáceis para o movimento nos desenhos. Note que o desenho é mais flexível em seu leque de caminhos do que o texto (linguagem em prosa é mais formalmente estruturada do que linguagem visual). Mas o movimento da esquerda para a direita é preferível em relação ao da direita para a esquerda, porque o inevitável final da história sempre fica na extrema direita (a última página da revista). E também, seu olho foi treinado para se mover da esquerda para a direita.

FIGURA A

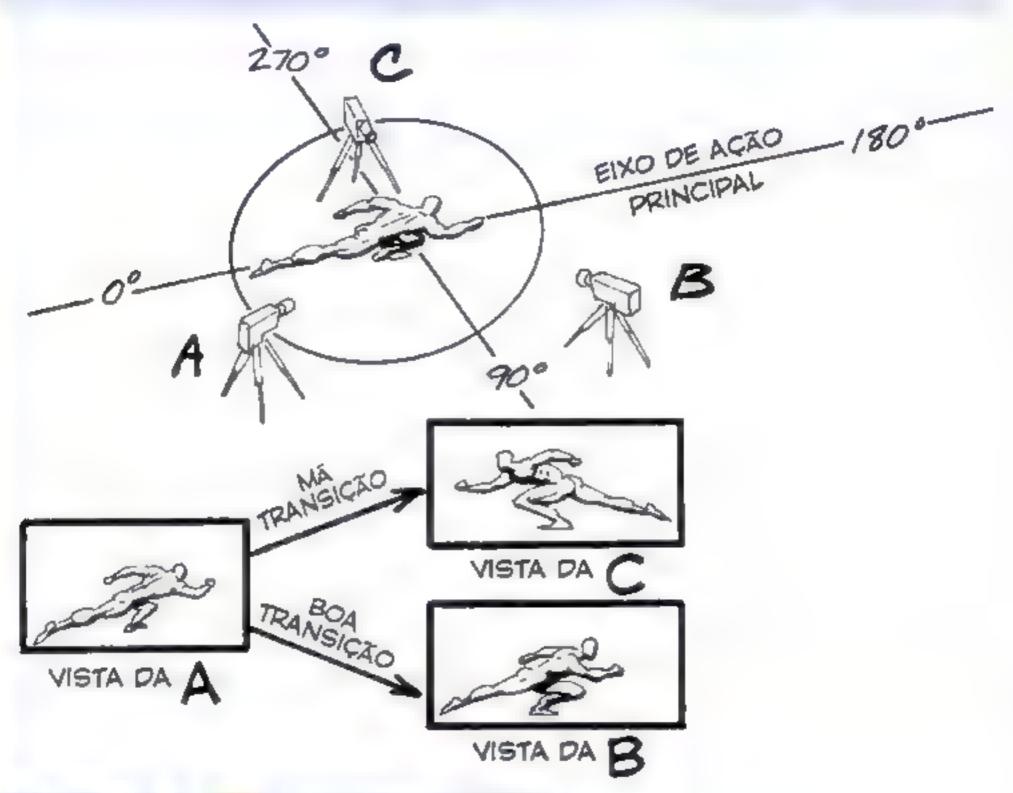
FLUXO DE TEXTO

FIGURA B

FLUXO DE IMAGEM

PLANEJANDO UMA PÁGINA

VIRE COM MUITO CUIDADO

Sempre siga a regra dos 180 graus, como mostrado abaixo. Na transição entre os quadros, não cruze o "eixo de ação" ou você terá um efeito estranho de "flipagem": vai parecer que toda a ação mudou de direção de repente!

Por exemplo, se começar com o enquadramento da Câmera A (veja abaixo) e mudar no sentido anti-horário para a Câmera B, você não deverá passar para a Câmera C. Se passar da Câmera B para a C, você reverte a direção do movimento, interrompendo qualquer tipo de fluxo na disposição dos quadros.

REGRAS DE NARRATIVA

A parte mais difícil ao planejar uma página é, na verdade, decidir onde colocar todas as coisas. Pensando nisso, vasculhei meu cérebro e cheguei a algumas regras de narrativa (além da legibilidade e dos 180 graus) que eu aparentemente sigo tanto consciente quanto inconscientemente.

- Estabeleça a cena antes, ou pelo menos no começo da seqüência, pra que os leitores sintam o ambiente e saibam onde a ação está se passando.
- O letreiramento faz parte do design e deve seguir todas as regras de narrativa.
- Com super-heróis/histórias de ação: desenhe tudo da forma "maior" e mais "impactante" possível (figuras grandes, gestos exagerados, escorço, etc.). Isso chama mais atenção e é mais dinâmico!
- Faça os personagens agirem de acordo com suas próprias personalidades. Preste muita atenção à linguagem corporal. Um bom desenhista precisa ser um ator também! (Além de diretor, figurinista, etc.)
- Altere o roteiro se isso melhorar a leitura. Só não esqueça de pedir a aprovação do editor ou roteirista antes!
- Use a quantidade certa de quadros por cena. Não abuse das cenas de página inteira ou de cortes rápidos (pular de uma cena para outra, depois outra) – eles perdem sua eficácia dramática se usados demais. Você descobrirá seu próprio ritmo ou estilo conforme for ganhando experiência.
- Use formatos estranhos de quadro só se o roteiro pedir especificamente (ou se você achar que a história pede) e se eles não atrapalharem a leitura. Eu tomei esta liberdade no quarto quadro porque o roteiro mencionava o pulsar de uma energia que encobria o cenário.
- Busque – e use de forma apropriada – seqüências com "ângulos de câmera" similares e diferentes, para efeitos psicológicos diferentes. Dê uma olhada no último quadro da página onde o "ângulo de câmera" em close foca a atenção no rosto surpreso do Capitão. Mais uma vez, com o tempo você desenvolverá seu próprio ritmo.
- Sobrepor quadros pode criar a ilusão de que há mais espaço na página. No quadro três, o corpo do Capitão se sobrepõe aos outros quadros, ajudando a "abrir" toda a página.

DETALHES, DETALHES, DETALHES

Agora, que acabou de esboçar os elementos principais, é a melhor hora para fazer quaisquer mudanças no layout para que ele melhor se encaixe no seus conhecimentos (referências, experiência, regras de narrativa, etc.) Será muito mais difícil alterar qualquer coisa (e levará mais tempo) depois que você tiver colocado tudo no diagrama final de desenho. Neste ponto eu geralmente adiciono muitos detalhes com o lápis escuro HB. Como uso um projetor para ampliar minhas miniaturas na folha final, isso me poupa o tempo e trabalho que eu teria para ampliar a imagem depois. A maioria dos artistas, entretanto, usa miniaturas meramente como guia e depois desenha as páginas na folha final. Seja qual for a sua opção, seja preciso nos traços e não se esqueça dos detalhes.

TUDO NO LUGAR

Prontinho. Você finalizou uma cena numa folha de papel de 27,5 por 42,5 cm, com tinta e tudo mais. Agora, existem muitas outras maneiras de planejar uma página diferentes do meu método pessoal. Entretanto, a maioria das regras de narrativa, embora flexível, é quase universal. Se você é um artista que se preocupa com a narrativa, o planejamento da página será a etapa mais importante para desenhar uma boa história em quadrinhos, caminhando sobre o fio da navalha que separa o roteirista do desenhista. Um bom planejador de páginas é um bom visualizador, um bom tradutor de linguagem em prosa para a linguagem visual, e uma boa ponte entre as expressões, muitas vezes conflitantes, da literatura e do desenho. Ah, e sinta-se livre para quebrar a maioria destas "regras" assim que você tiver entendido todas completamente!

Sonhe grande!

Norm Breyfogle já desenhou de tudo, desde Batman *da DC Comics, até* The Escapist, *da Dark Horse.*

DISPOSIÇÃO DOS QUADROS

POR TERRY DODSON

Olá, aqui é Terry Dodson, desenhista de projetos como *Marvel Knights Homem-Aranha*, *Trouble*, *Harley Quinn* e *Generation X*. A revista *Wizard* me pediu para dar a vocês uma lição sobre *layout* de quadros e páginas, por isso decidi usar um personagem com o qual todos estão familiarizados: o bom e velho Homem-Aranha. Dispor os quadros numa página de quadrinhos é uma forma de arte, e como todos os tópicos neste livro, com a prática você ficará cada vez melhor.

A seguir estão alguns dos procedimentos que eu uso enquanto organizo uma página de quadrinhos, quadro por quadro, e os motivos que me levaram às escolhas que eu tive de fazer.

O ROTEIRO

Aqui está um roteiro fechado de Mark Millar para a página 5 de *Marvel Knights Homem-Aranha 1*. Mark faz um grande trabalho ao mostrar tudo o que precisava ser mostrado. Como todo o diálogo está presente, você pode deixar bastante espaço para os balões de texto e usá-los como elementos dentro dos quadros.

GABARITO

Aqui está o gabarito de página que eu usei para a série *Marvel Knights Homem-Aranha* (Figura A). É o tipo de disposição cinematográfica widescreen que eu vi sendo usada pela primeira vez por Rob Haynes na minissérie *Demolidor: Ninja* e que vejo mensalmente nos *Supremos*, de Bryan Hitch. Mark queria uma história de cunho mais adulto e sombrio, e achei que esse estilo de disposição funcionaria perfeitamente.

Quando quero fazer uma tomada de localização, gosto de usar a Figura B, onde o primeiro quadro vaza para fora da página. Acho que isso faz o leitor perceber imediatamente que algo está acontecendo. A Figura C é uma variação onde existem duas ações pequenas que não pedem um quadro inteiro; ou você tem uma grande ação ou uma tomada heróica, ou uma combinação das duas. Depois de ler o roteiro todo, vejo que quatro quadros de ação serão suficientes para a página, e então eu mudo para um gabarito parecido com o da Figura D.

FIGURA A

FIGURA B

FIGURA C

FIGURA D

THUMBNAILS

Eu desenhei meus *thumbnails* iniciais do menor tamanho possível (5 por 7,5 cm) para poder visualizar a coisa toda de uma vez. E também, fazendo desenhos a lápis tão pequenos eu não me apego tanto a eles e me sinto mais livre para alterá-los mais tarde.

O primeiro quadro é uma tomada média, vista de um ângulo levemente inferior, para sentir a ameaça do Duende Verde. Eu aumentei o tamanho do quadro porque precisamos identificar bem os dois personagens para as próximas páginas. Estreitei o segundo quadro para expandir o movimento horizontal do Duende. O terceiro quadro foi ampliado porque é preciso passar muita informação, e ele nos dá uma bela tomada do Aranha e do Duende com figuras de tamanhos diferentes para deixar a página mais interessante. Por fim, no último quadro eu fui para dentro do carro tentando sentir verdadeiramente o impacto do Duende e do Aranha.

TRAÇO A LÁPIS

Quando me dou por satisfeito com as miniaturas, começo a esboçar a página em tamanho natural. Eu comparo as miniaturas com o tamanho final para garantir que tudo está lá, checando mais uma vez o espaço para balões de texto, etc. Muitos desenhistas ampliam seus *thumbnails* para o tamanho final e depois decalcam as imagens, mas eu gosto mesmo é de desenhar em tamanho real e ir tentando capturar a essência dos pequenos desenhos iniciais.

Em seguida eu começo a trabalhar no primeiro quadro do topo da página. Você pode começar pelo quadro que mais te interessar, no entanto, trabalhar de cima para baixo e da esquerda para a direita evita borrões. Eu identifico a linha do horizonte e os pontos de perspectiva de um quadro e depois desenho uma grade de perspectiva baseada nestes pontos com um lápis azul claro (Figura E). Muitas vezes essa grade ajuda a resolver os problemas de desenho e composição simplesmente por ser alguma coisa que já existe no quadro. Depois disso esboço o personagem com lápis azul (Figura F) antes de chegar ao traço a lápis final (Figura G). Nesta sequência, grande parte da figura não pode ser vista e vaza para o outro quadro. Vá em frente e desenhe tudo no próximo quadro. Não tente adivinhar – apenas desenhe tudo e apague depois.

FIGURA E

FIGURA F

FIGURA G

OS DETALHES

Quando estou contente com a construção do desenho, eu o apago com um limpa tipos (que deixa uma espécie de "fantasma" do desenho na folha) e desenho o requadro. As bordas do quadro me dão um espaço restrito e limites para o desenho. Faço os traços limpos usando um lápis HB.

Terminando o traço a lápis, adiciono as áreas escuras e os detalhes do cenário (Figura H). Neste quadro em particular acabei mudando a perspectiva que estava usando e escolhi uma perspectiva curvada do cenário, para sentir mais o poder do planador do Duende. Também com o mesmo propósito, decidi usar linhas de velocidade nos prédios em vez de traços normais.

FIGURA H

A PÁGINA FINAL

Depois de finalizar o primeiro quadro, eu repito o processo no restante da página.

Quando termino, nós temos os traços a lápis finais prontos para serem arte-finalizados. Não houve grandes mudanças em relação às miniaturas. O legal das miniaturas é que se cometer todos os seus erros num tamanho menor, você não precisará se preocupar com eles no tamanho final. A única coisa que sobra é a parte boa: o desenho!

Terry Dodson pavimentou seu caminho para uma carreira estelar em títulos como Marvel Knights Homem-Aranha *e* Harley Quinn

TENSÃO DRAMÁTICA

POR JIM CALAFIORE

Eu sou um manipulador.

Não, não esse tipo de manipulação (embora minha esposa esteja balançando a cabeça e concordando com entusiasmo); eu manipulo o leitor. Esse é o meu trabalho. Esse é o trabalho de qualquer contador de histórias, roteirista e desenhista – manipular o leitor de modo a levá-lo a qualquer estado emocional necessário para que determinada cena tenha impacto.

A melhor ferramenta que nós manipuladores temos é o ritmo – como deixar a cena se desenrolar para o leitor. Nós estamos no controle da história e, portanto (com alguma sorte), em controle do leitor. Se fizermos nosso trabalho direito, o leitor nos seguirá e a nossa história a praticamente qualquer lugar. Caso contrário, nos perderemos o leitor e ele não continuará virando as páginas.

TEMPO FUTURO

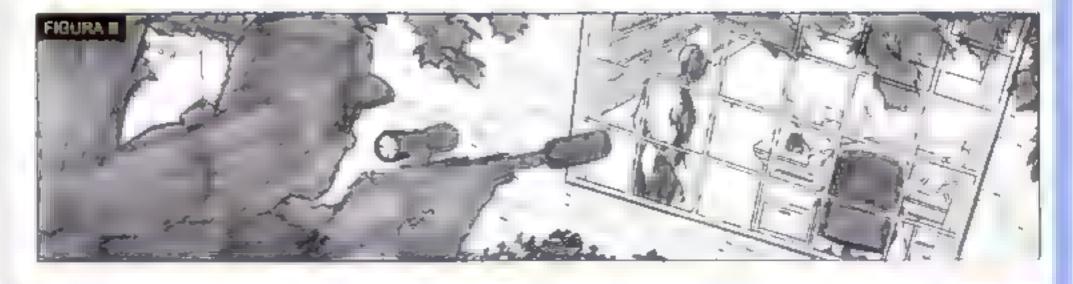
A tensão em resumo é uma antecipação: preparar um evento em potencial na mente do leitor e depois fazer ele esperar o maior tempo possível antes de chegar até o verdadeiro acontecimento. O acontecimento é a recompensa, mas a tensão está nos momentos antecedentes. E é aí onde você deve se concentrar para fisgar o leitor e depois puxar a linha.

Criar uma situação tensa é tarefa do roteirista. A minha é fazer com que ela dure, mesmo quando, infelizmente, há apenas uma página para se fazer isso, algumas vezes até menos.

FIGURA A

Aqui estão duas tomadas de ambientação. A primeira (Figura A): um atirador de elite se agacha, seu rifle e silenciador preparados. Tenso, sim, e criando um clima, mas eu quero passar mais informações nesta tomada de ambientação, especialmente se a duração da cena for um fator importante.

A segunda tomada (Figura B) adiciona o Demolidor e Ben Urich, e nos dá alguma perspectiva da situação. Mas este quadro sozinho não carregará toda a tensão que nós queremos criar. O que podemos fazer para transformar isso em uma cena?

FIGURA B

DUELO

Este primeiro exemplo é similar a um duelo: dois atiradores parados no meio de uma rua deserta, mãos pairando sobre o coldre de suas armas, esperando para ver quem fará o primeiro movimento. É a hora do "vamos ver".

Esta cena é uma variação disso. Resumindo, o protagonista (Demolidor) está completamente ciente do antagonista (o atirador de elite) e de suas intenções. O herói prevê o evento em potencial se aproximando antes que o atirador entre em ação. Eu quero que o leitor se prenda a este momento, para vivenciá-lo o maior tempo possível. Expectativa.

O momento dura só uma fração de segundo neste caso. Eu preciso estendê-lo artificialmente. Num filme, um diretor consegue isso usando câmera lenta, mas nós não podemos usar o mesmo recurso numa história em quadrinhos porque as imagens são estáticas. A solução é estender o tempo adicionando quadros, pequenas inserções e vários detalhes. Como pode ver, isto não é exatamente um duelo, mas usei esta expressão para me referir a uma situação onde dois ou mais personagens estão cientes uns dos outros e, ao mesmo tempo, do evento em potencial.

CAUSA E EFEITO

Neste próximo exemplo, situei a tensão no momento entre o evento em potencial e a ação que o causou. Causa e efeito: O vilão amarrou a indefesa garota aos trilhos do trem em frente a uma locomotiva em movimento; será o nosso herói capaz de salvá-la antes que o trem a fatie em três pedaços fáceis de serem carregados?

Aqui, o atirador de elite dispara imediatamente. Será o Demolidor capaz de salvar o alvo, Ben Urich?

Nos dois primeiros exemplos, estendi o tempo fazendo o instante que escolhi durar mais do que seu tempo real adicionando mais quadros. Para o leitor, muitas vezes de forma inconsciente, quadros se equivalem a tempo. Quanto mais quadros, mais tempo.

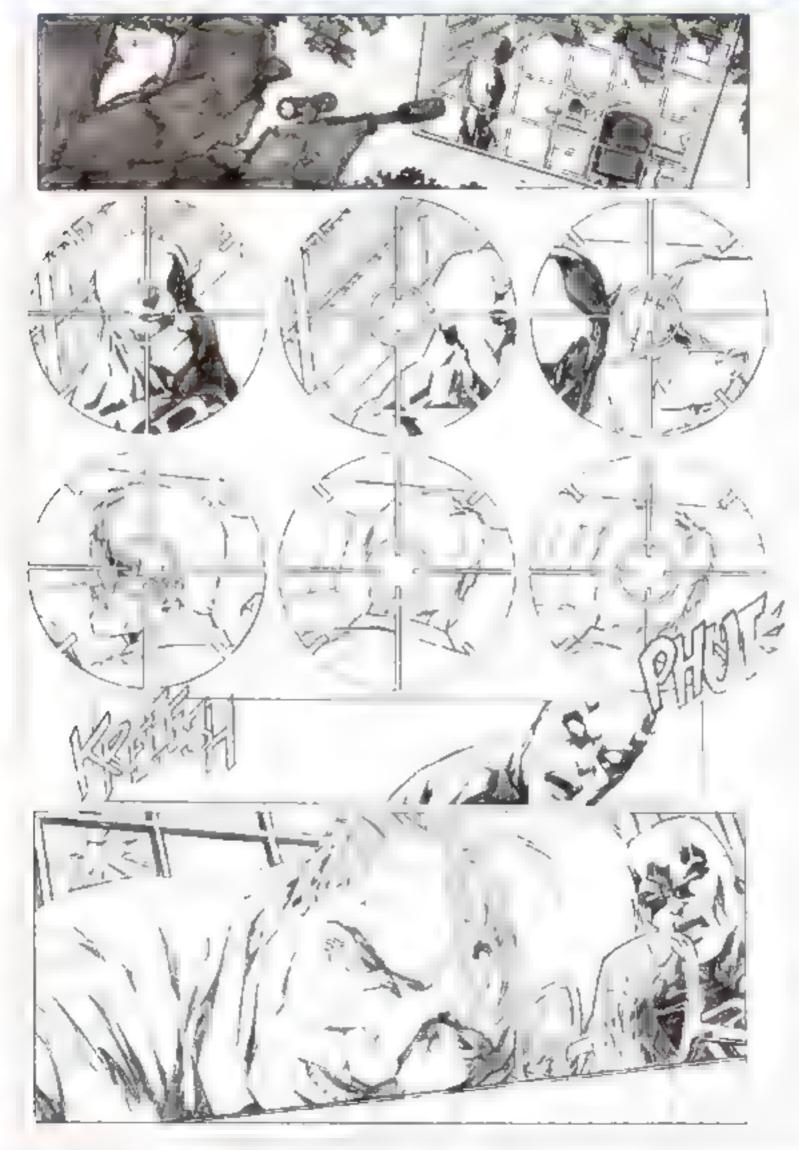
Repare também que nos dois eu usei um alinhamento pouco convencional para os quadros. Isso retarda os olhos, fazendo o leitor se esforçar mais, o que eu achei útil para alongar o tempo (os closes extremos nos detalhes tem um efeito similar).

No oitavo quadro eu adicionei informações: Urich não sabe que está prestes a perder sua massa cinzenta. Colocar informações visuais durante os momentos tensos é uma boa idéia, mas é preciso ser cuidadoso. Exagerar, especialmente se não tiver a ver com a tensão, pode anular o efeito.

O DESCONHECIDO

Aqui eu voltei à tomada de ambientação para obter um aspecto diferente da tensão: o protagonista não tem absolutamente nenhuma idéia do que seu antagonista pretende (nós somos os únicos cientes do evento iminente)

Eu não adicionei nenhuma nova informação na verdade, mas mantive o ponto de vista do atirador de elite, usando os quadros com a mira da arma para reter a sensação de "estar sendo observado" De fato, nós somos o atirador de elite. E eu também mantive a mira no ar, focando no Demolidor e sem passar pelo Urich, até os últimos quadros com "mira". A incerteza sempre dá mais um tempero ao caldo da tensão.

Em casos como este, onde não há necessidade de distorcer o tempo, eu posso estender a tensão o quanto quiser, mas, outra vez, tomando cuidado Tempo demais pode dissipar a tensão.

COMO ÚLTIMO EXEMPLO eu ofereço uma sugestão: assista ao filme *Três Homens em Conflito*, especialmente o duelo final, e veja quanto tempo o diretor estendeu a tensão antes que qualquer um deles disparasse sua arma Assista à cena e veja que cada tomada é bastante estática. Ele usou "quadros" para alongar o momento, a expectativa.

Expectativa. Essa é a chave.

RITMO

POR JIM CALAFIORE

Olá. Aqui é Jim Calafiore. Nos artigos anteriores eu mencionei brevemente a importância do clima, mas agora vamos examinar isso mais de perto.

O que abordaremos desta vez é como preparar o clima na primeira página da cena (se não fizer isso na primeira página bom, você terá problemas). Existem vários componentes importantes para isso: ângulos de câmera e iluminação são dois deles, mas o que eu acho mais importante é o ritmo. Como a página foi organizada? Como a situação se apresenta ao leitor? O ritmo está envolvendo o leitor na cena? Dependendo do roteiro, grande parte disso pode ser deixado para você, o desenhista, resolver.

LEIA O ROTEIRO

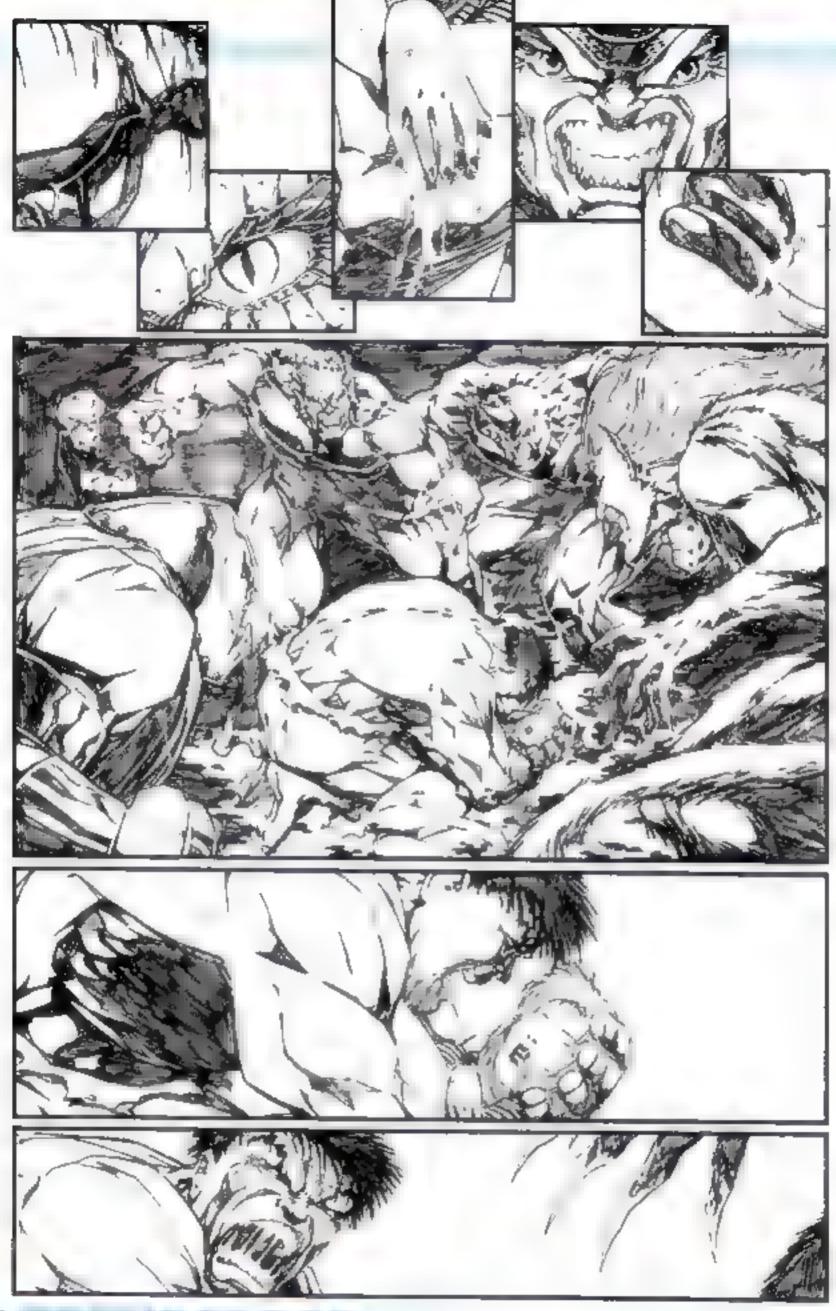
Um roteiro bem construído, dividido página a página, quadro a quadro e com ângulos de câmera especificados já determina o ritmo. Neste caso, o roteirista fez esse trabalho para você. Por outro lado, argumentos soltos deixam muito por conta do artista. Então, vamos supor que é com este último que estamos trabalhando. A situação é a seguinte:

"O HULK se ajoelha no chão, cobrindo o corpo da BETTY, cercado por vários de seus mais temíveis adversários (ABOMINÁVEL, RINO, WENDIGO e FANÁTICO). O sangue da BETTY mancha o chão ao redor deles. A cabeça do HULK pende para baixo, enquanto ele fala gentilmente com a BETTY; lágrimas escorrem de seus olhos. Finalmente, ele levanta a cabeça, tomado pela fúria, na direção dos seus inimigos."

VOCÊ ESTÁ CERCADO!

Uma das chaves para ritmo e clima é a tomada de ambientação e como ela é usada. Geralmente, toda cena precisa de uma (veja minha aula sobre "Ambientação" na página 123), mas nem toda cena usa a ambientação da mesma forma. Aqui está a nossa. Como pode ver, ela tem toda a informação básica necessária para localizar a cena. E agora, o que fazemos com ela?

CORTE SECO

Este primeiro exemplo é uma abordagem convencional. A tomada da ambientação é o primeiro quadro, dando ao leitor quase todas as informações visuais que ele precisa quando entra na página. É um começo rápido para a cena, que puxa o leitor na mesma hora. Eu considero isso um método "corte seco" para passar o clima e o ritmo, com a informação bem "na sua cara" para dar mais clareza. A desvantagem aqui é que isso não envolve muito o leitor. Além do visual em si, o ritmo não "convida" o leitor para a cena porque tudo já está bem ali. Isso coloca muita pressão em cima dos diálogos para reforçar o clima.

SEU

Neste exemplo, eu começo com uma serie de imagens pequenas e isoladas, seguidas pela tomada de ambientação. Os quadros com closes extremos não foram feitos para dar ao leitor nenhuma informação visual concreta sobre a cena; seu unico objetivo é passar informações emocionais. Eu estou preparando o clima antes da situação... ou pelo menos parte dela. Eu estou provocando um pouco o leitor, convidando ele com um pouco de mistério enquanto sirvo sinais definitivos- a mão sangrenta, o olho coberto de lágrimas, etc. (Eu escolhi usar a inserção de vários quadros aqui, mas uma única imagem isolada tambem funciona bem às vezes.) E então eu acerto o leitor com a cena completa, e o impacto geral é mais forte

Esta técnica funciona com várias situações. Para uma festa, os quadros em close poderiam ser de rostos sorridentes, bexigas, confete, taças de champanhe ou o que seja para criar um clima de celebração. Em um momento mais sobrio de um personagem, eu posso isolar itens pessoais do local antes da tomada de ambientação.

TOMADA SURPRESA

Neste exemplo, eu usei uma abordagem muito diferente para o ritmo, fazendo a tomada de ambientação aparecer só no final, não dando nenhuma pista sobre os vilões ao redor em qualquer um dos quadros. Este ritmo cria um clima de revelação. O primeiro quadro diz: "Isso não parece bom". O próximo diz: "Isso é ruim". O último quadro diz: "Rapaz! Isso é ruim mesmo!".

Você provavelmente percebeu que em todos os três exemplos, eu basicamente usei as mesmas tomadas. Isso mostra como simplesmente movendo os quadros eu posso criar variações distintas de clima. Este é o efeito do ritmo. Pense no que você está passando com a sua arte além da informação estritamente visual: tomadas de *pinups* são ótimas, mas uma cena precisa ter clima.

CAPÍTULO SETE:
TÉCNICAS AVANÇADAS

- DESENHANDO GRUPOS
- CRIANDO PERSONAGENS
- MONSTROS
- ROBÔS
- EFEITOS ESPECIAIS
- EFEITOS SONOROS
- ILUSTRAÇÃO DE PÁGINA INTEIRA
- CAPAS
- ARTE-FINAL
- ARTE-FINAL DE IMPACTO
- LUZ E SOMBRA
- ESPAÇO NEGATIVO
- SILHUETAS
- CLIMA
- DA PÁGINA EM BRANCO À PÁGINA FINAL
- COLORIZAÇÃO
- EXEMPLOS DE ROTEIRO
- ENTRANDO NO MERCADO

DESENHANDO GRUPOS

POR GEORGE PÉREZ

Olá, caros alunos! Quando a revista *Wizard* me pediu para participar da série "Treinamento Básico", disseram que eu tinha sido escolhido especificamente para esta aula. Depois de 30 anos de experiência no ramo, entendi muito bem o que estavam querendo dizer. Isso porque, por bem ou por mal, meu passaporte para a fama foi desenhar histórias em quadrinhos com grandes grupos de super-heróis. Geralmente insatisfeito quando tinha que lidar só com uma meia dúzia de personagens em cena, eu sempre fui do tipo que adora amontoar o maior número possível de heróis, todos juntos se acotovelando em busca de atenção. Tem gente que me chama de louco; já outros dizem que sou completamente maluco. Quer saber? Estão todos certos. E agora é a hora de tentar passar um pouco dessa loucura para vocês.

UM ELENCO DE MILHARES

Quer dizer, na verdade são só 25. Antes de começar a compor minha cena, eu faço uma lista dos personagens que vou usar, para poder ir "ticando" seus nomes conforme eles vão sendo desenhados. Normalmente, os personagens serão determinados pelo roteiro, portanto, querer escolher só os seus preferidos, em geral, não é uma opção. De qualquer forma, como sou bem conhecido pelo meu trabalho com *Os Vingadores* (autopromoção desavergonhada!), o pessoal da *Wizard* achou que os Heróis Mais Poderosos da Terra dariam conta do recado. Assim sendo, aqui está o nosso elenco:

1. Fera
2. Cavaleiro Negro (no Cavalo Alado)
3. Pantera Negra
4. Viúva Negra
5. Capitão América
6. Cristallis
7. Falcão (com o Asa Vermelha)
8. Gigante
9. Gavião Arqueiro
10. Hércules
11. Hulk
12. Homem de Ferro
13. Homem-Máquina
14. Madalena
15. Phóton
16. Mercúrio
17. Rage
18. Homem-Areia
19. Sersi
20. Feiticeira Escarlate
21. Mulher-Hulk
21. Arraia
22. Thor
23. Visão
24. Vespa

DINÂMICA DE GRUPO

Para começar, é bom dizer que, assim como não há apenas uma maneira de desenhar um personagem individual, existem diversas formas para se compor um grupo com vários integrantes (isso sem falar nas capas, que são uma história completamente diferente). Na maioria das vezes, essa decisão é feita pelo próprio roteiro. Ao longo da minha carreira, acabei descobrindo que cenas de grupos se encaixam em três grandes categorias:

Neste tipo de cena, ilustrado pela **Figura A**, os personagens geralmente estão conversando uns com os outros ou reagindo ao ambiente ao redor (por questões de espaço, neste artigo estou deixando os cenários de lado). Uma das maiores diferenças deste tipo de *layout* em relação aos outros é que você tem a opção de colocar alguns personagens de costas para o leitor, o que é bastante útil, especialmente se eles usarem capas – o que lhe poupará o trabalho de desenhar todos os detalhes de um ou dois integrantes. Só não se esqueça de ficar ligado na proporção entre os personagens.

Muito utilizado em cenas de página inteira, este tipo de disposição mostra os personagens em determinadas poses, olhando diretamente para o leitor (**Figura B**). Em outros casos, o retrato pode ser composto apenas por cabeças dos personagens. O esboço que fiz ao lado é um intermediário entre estes dois tipos de *layout*.

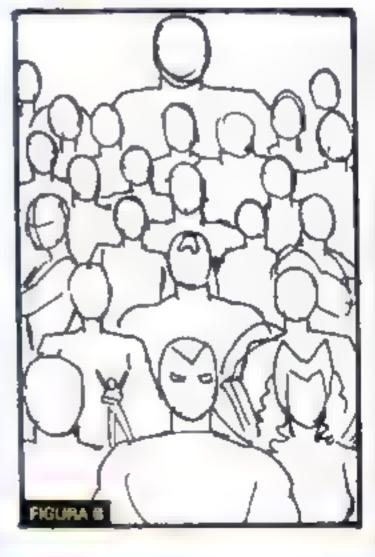



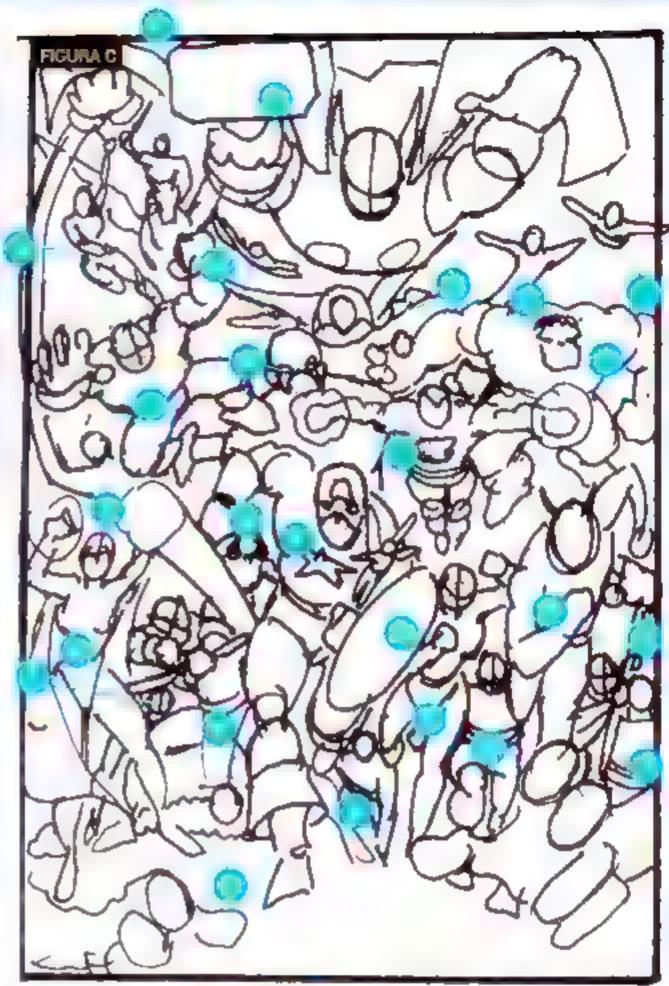
FIGURA A

FIGURA B

A CENA DE AÇÃO

A **Figura C** mostra nossos heróis fazendo o que sabem fazer melhor! Eles poderiam estar correndo em direção ao leitor, prontos para o combate, enquanto outros usam seus poderes para indicar que há inimigos aguardando a luta fora dos limites da página. Eles poderiam estar correndo para o leitor em uma única posição, ou estar no meio de uma grande batalha com inimigos por todos os lados. Mas, para manter o foco da lição (já que desenhar dois grupos lutando talvez seja um pouco demais no momento), vamos nos concentrar no modelo da "Corrida para a Batalha", porque ele usa vários elementos comuns a todas as categorias de cenas de grupos.

EFEITO DIRETO

Como nós lemos da esquerda para a direita, há uma certa tendência automática de indicar a direita como direção de avanço. Desenhar personagens correndo para a esquerda pode dar a impressão de que eles estão recuando, a não ser que você já tenha deixado claro que é ali onde a ameaça está localizada. Mesmo quando os personagens estiverem correndo em direção ao leitor, eu ainda posso dirigi-los levemente para a direita girando seus corpos e cabeças.

LOUCURA GERAL

Infelizmente é impossível dar a mesma atenção para todo mundo quando se está desenhando um grupo -- alguém tem que cuidar da retaguarda. Isso cria uma sensação de profundidade e perspectiva, o que é muito útil se você decidir não usar cenário. Escolher quais personagens vão ficar na frente é uma decisão artística que vai depender de quem eles são, o que fazem e como. Várias considerações devem ser feitas antes de decidir quem será enfatizado na cena.

A FORÇA DOS ASTROS

O posicionamento de um personagem em geral é baseado na sua popularidade ou proeminência dentro do grupo. Por exemplo, poucas pessoas questionariam o direito do Capitão América de liderar um ataque dos Vingadores. Mas isso também não significa que ele será necessariamente o homem de frente absoluto da equipe.

TAMANHO É DOCUMENTO

Como já disse, é bom ter sempre em mente a relação entre o tamanho dos integrantes do grupo. Geralmente, personagens maiores ficam mais ao fundo, enquanto os menores aparecem mais à frente. Mesmo assim, certifique-se de que as proporções estão claras. Vamos pegar dois extremos como exemplo: o Gigante e a Vespa. Repare como o Gigante, o Homem de Ferro, a Feiticeira Escarlate e a Vespa ficariam se estivessem na mesma linha do horizonte, mas sem nenhuma linha de perspectiva ou cenário para indicar a distância entre eles. Sem a escala apropriada, o Gigante e o Homem de Ferro parecem ter a mesma altura, enquanto a Vespa também não fica muito menor do que a Feiticeira. Adicione as linhas de perspectiva e esta ilusão se torna clara. Agora, se tivéssemos desenhado o Gigante mais alto do que todos, a ilusão não existiria. Portanto, para passar o senso de altura do herói, desenhe-o sempre muito maior do que qualquer outro personagem, esteja ele onde estiver na cena. Ao mesmo tempo, sobrepor personagens menores, como a Vespa, diante de outros elementos maiores do primeiro plano ajuda a estabelecer completamente como ela é pequena.

SOBRECARGA

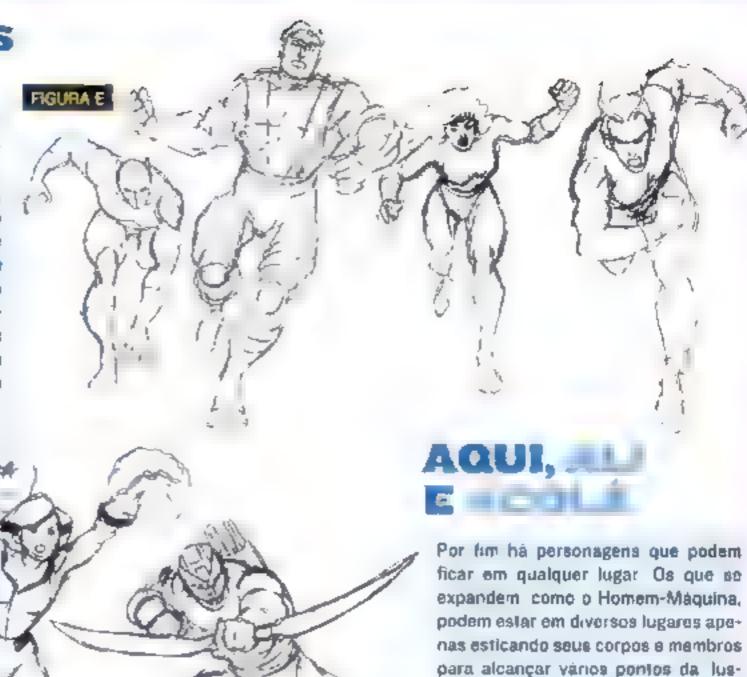
Por falar em sobrepor, evite desenhar personagens encostando os cotovelos uns nos outros, já que isso pode passar ao leitor a impressão de que eles estão lado a lado e não em planos diferentes de profundidade (Figura D). A sobreposição é um ótimo jeito de deixar claro quem está na frente de quem.

ESPAÇO AÉREO

Como temos um espaço vertical para preencher, é hora de decidir quem vai ficar em cima e quem vai ficar embaixo (olha essa mente suja, galera!). A parte de cima é uma escolha simples: para estar no céu é preciso voar – embora personagens que saltam, como o Hulk e o Fera, também se encaixem nesta categoria. Personagens voadores são muito úteis, já que podem ser desenhados em perspectiva de profundidade. Com isso você só precisa fazer a parte de cima de seus corpos e economizar algum espaço na cena.

A metade inferior da página costuma ser preenchida por personagens que não podem voar. Em geral são os corredores, mas cada um tem seu próprio jeito – e nenhum deles deve correr da mesma forma (Figura E). Velocistas como Mercurio dificilmente ficariam na retaguarda de um ataque, mas vamos ter que retardá-lo um pouco para que ele não saia do enquadramento.

E nem todos os personagens precisam estar correndo. Alguns funcionam melhor parados, fazendo alguma pose, como o Gavião Arqueiro ou a Cristalis na figura ao lado. Isso dá maior variedade à cena e atrai a atenção do leitor para determinadas áreas da página.

AQUI, ALI E ACOLÁ

Por fim há personagens que podem ficar em qualquer lugar. Os que se expandem, como o Homem-Máquina, podem estar em diversos lugares apenas esticando seus corpos e membros para alcançar vários pontos da ilustração (dê uma olhada no desenho no final da página 88 para ver o que estou dizendo). Truques como este dão um senso de *design* e unidade ao trabalho.

PRETO + PRETO = PRETO

Tome cuidado para não embaralhar seus heróis. Desenhar dois personagens de roupas escuras se sobrepondo dificulta entender onde um começa e o outro termina. Se você não sabe quem vai arte-finalizar seu desenho, isso pode significar dor de cabeça. Evite esse tipo de situação ou facilite a compreensão jogando luzes no contorno dos personagens sobrepostos (como fiz na imagem do canto esquerdo da página).

E como estamos trabalhando em preto e branco, os desenhistas costumam desconsiderar o efeito da cor numa cena com muitos personagens. Graças às técnicas modernas de colorização, colocar dois elementos da mesma cor juntos já não é mais um grande problema (mesmo assim, por questão de equilíbrio, procure não deixar todos os seus personagens vermelhos de um lado e os azuis do outro).

AVANTE VINGADORES

Na ilustração final ao lado, você pode observar muitos dos conceitos que descrevi até agora. Contudo, com tantos personagens fazendo tantas coisas, até um velho profissional como eu comete erros. O mais importante é manter a cena interessante e dinâmica. Para que isto funcione, compor uma tomada de grupo deve ser um processo orgânico e a ilustração deve ir se adaptando conforme você trabalha para resolver os pequenos problemas que nem sequer tinha considerado na fase inicial do esboço. Veja alguns exemplos:

a) Coloquei o escudo do Capitão América na frente do corpo e fiz com que ele corresse na direção do leitor (uma mudança do *layout* original). Isso liberou mais espaço para a Mulher-Hulk aparecer.

b) Fechei a mão esquerda do Homem-Areia porque, se estivesse aberta, ela ficaria muito parecida com a do Hulk. Também "pulverizei" a outra mão do Homem-Areia (no canto inferior esquerdo) para que ela não encobrisse a Feiticeira Escarlate.

c) Mudei o arco do Gavião Arqueiro para uma posição vertical, evitando que ele bloqueasse a Cristalis.

d) Adicionei uma pequena descarga saindo da mão da Vespa para que ela disparasse alguma coisa na direção do leitor. Uma rajada, partindo de personagens maiores, cobriria uma área muito grande da cena.

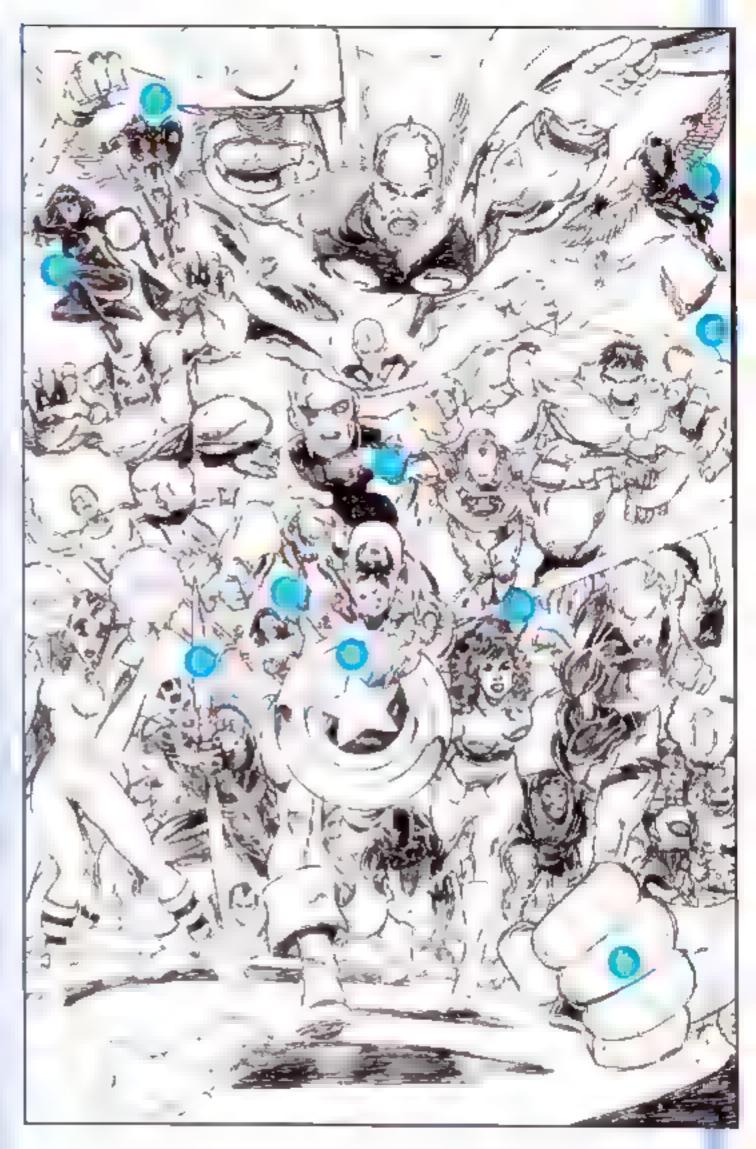
e) Eliminei o efeito de energia nas mãos do Homem de Ferro para não cobrir o rosto do Gigante.

f) Mudei a pose do Falcão para que ela não ficasse muito parecida com a do Visão ou do Arraia.

g) O Asa Vermelha (o falcão do Falcão) entrou em cena de última hora porque eu não tinha idéia de onde ele poderia ficar até o momento em que terminei o desenho.

h) Coloquei a Viúva Negra numa determinada posição para que ela pudesse se segurar no braço do Homem-Máquina.

i) Como o Cavaleiro Negro montado em seu cavalo alado ocuparia muito espaço na cena, os dois tiveram que ficar bem no fundo da composição. Embora ele tenha o mesmo tamanho da Vespa no papel, a sobreposição dos personagens ajuda a manter a proporção correta.

j) Nos "buracos" entre os elementos, onde tentei encaixar apenas alguns pedaços de personagens, já que não havia espaço para figuras inteiras, procurei usar figuras que pudessem ser identificadas mesmo sem mostrar seus uniformes inteiros. No caso da Serai, coloquei seus olhos brilhantes para facilitar a identificação.

BOM, aí está. São só algumas pequenas dicas de como eu faço para desenhar grupos – o que pode variar com cada um. Tem mais uma coisa que ainda não mencionei: como já disse, a revista *Wizard* me pediu para escrever uma lição geral sobre cenas de grupo, não desenhar uma *capa* de revista contendo um grupo. Tente imaginar como seria fazer tudo isso e ainda deixar espaço para o logotipo e uma caixa para o preço e o código de barras! O sanatório está à sua espera!

A habilidade de George Pérez para destacar todos os nossos personagens preferidos em uma única página pode ser apreciada em importantes títulos como Os Vingadores *da Marvel, e* Os Novos Titãs, *da DC.*

CRIANDO PERSONAGENS POR JOE KUBERT

Espero que vocês tenham estudado desde a nossa última aula. Nunca se esqueça que o seu aprimoramento está em proporção direta ao tempo que você passa desenhando. Quanto mais desenha, melhor você fica. É como fazer exercício físico. Se fizer um pouco, todos os dias, o resultado será muito mais positivo do que se você passar um dia inteiro malhando a cada duas semanas. Isso porque, depois de duas semanas sem treinar, é como estar começando tudo de novo.

Não tenha medo de errar. Errar, reconhecer as falhas e corrigi-las é o melhor jeito de aprender e melhorar sua habilidade de desenho.

As sugestões que dou neste artigo tiveram como base o trabalho de milhares de desenhistas aspirantes que eu avaliei. Muitos deles acabaram se tornando profissionais bem sucedidos depois de se formarem na *Joe Kubert School of Cartoon and Graphic Art, Inc.* e nos meus diversos cursos por correspondência.

O DESENHISTA (OU CARTUNISTA) TEM QUE ESTAR SEMPRE DE OLHOS ABERTOS. NÃO APENAS PARA VER, MAS PARA *ENXERGAR*.

Repare como um velho se levanta de uma cadeira. É bem diferente do jeito que um jovem faz isso – ou caminha. O velho pode não ter firmeza nos pés, enquanto o jovem anda sem muita dificuldade. Esses movimentos refletem as características físicas e emocionais de cada indivíduo.

WIZARD

MEDO

RAIVA

TRISTEZA

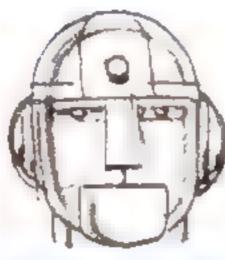
ALEGRIA

CADERNO DE RASCUNHO

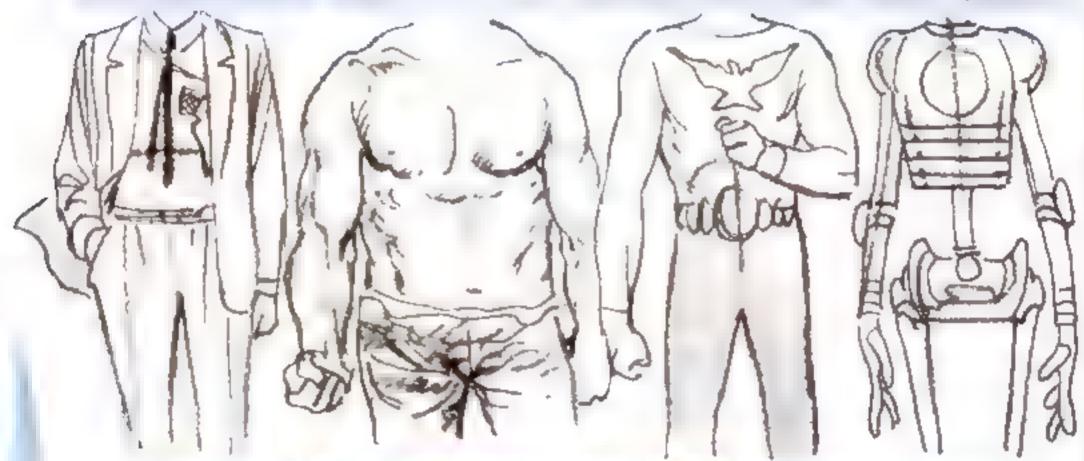
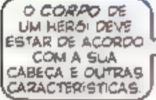
Tenha sempre à mão um caderno de rascunho. Se você estiver num parque, faça esboços rápidos das crianças brincando. Veja como os rapazes jogam bola. Analise seus movimentos. No que eles diferem dos adolescentes e adultos? Faça mais esboços. Não precisam ser completos. Apenas trace algumas linhas para mostrar o fluxo da ação. O movimento dos corpos pode dizer muito sobre eles, e você pode incorporar esses esboços nos personagens que criar

CRIANDO PERSONAGENS

Os personagens que você desenhar devem refletir fisicamente as características que planejou para eles. A personalidade de um personagem deve ficar claramente delineada. Pergunte a si mesmo: o que eu sei a seu respeito? Como ele deve ser? Analise-o. Dê a ele uma história, uma vida. Seu desenho deve ser uma descrição gráfica, contendo tanta informação quanto uma biografia escrita.

1 O *herói* tem rosto limpo, olhos claros, mandíbula quadrada e uma bela cabeleira.

2 O herói *robótico* é praticamente inexpressivo.

3 O herói brutamontes tem pescoço largo, sobrancelhas grossas e cabelo desarrumado.

4 O detetive pode parecer um pouco dissimulado, devido à sua profissão.

QUAL É O CORPO DE CADA CABEÇA?

MULHERES

Muitos dos meus alunos me disseram que têm dificuldade para desenhar mulheres. Ao mesmo tempo, minhas alunas costumavam achar mais difícil desenhar homens. O motivo é óbvio: mulheres tendem a desenhar mulheres e homens a desenhar homens. No entanto, um desenhista precisa saber fazer qualquer tipo de coisa ou pessoa.

As mulheres são tão importantes quanto suas contrapartes no mundo das histórias em quadrinhos. Distorções podem ocorrer, mas elas diminuem a credibilidade.

VILÕES

Uma mulher pode fazer papel de vilã tão bem quanto um homem. Ela pode ser forte fisicamente, mas deve, ao mesmo tempo, manter um alto grau de feminilidade.

A anatomia do vilão pode refletir seus superpoderes...

...mas, se você exagerar, o resultado acaba ficando ridículo.

Um vilão pode ser bonito – com visual ameaçador

UM VILÃO MUITO FEIO TAMBÉM PRECISA SER CONVINCENTE. SEUS PERSONAGENS DEVEM SER TÃO DISTINTOS A PONTO DE SEREM RECONHECIDOS MESMO COM O ROSTO ESCONDIDO. A LINGUAGEM CORPORAL É UMA FORMA DE IDENTIFICAÇÃO FÍSICA E EMOCIONAL.

A HABILIDADE DE UM HERÓI É MEDIDA EM RELAÇÃO AOS PODERES DE UM VILÃO. QUANTO MAIS PODEROSO E MALIGNO FOR O VILÃO, MAIOR SERÁ A VITÓRIA DO HERÓI AO DERROTAR SEU ANTAGONISTA.

Mesmo quando você achar que já conheça bem seu personagem, haverá sempre uma tendência para adicionar, subtrair ou alterar alguns pequenos elementos. Um nariz muito comprido ou muito curto. Olhos muito grandes ou muito pequenos. Uma boca muito larga ou muito estreita. O corpo muito alto ou muito baixo muito magro ou muito gordo

O "AVENTUREIRO DO OESTE"

PARA MANTER UMA IMAGEM CLARA E CONSISTENTE DOS SEUS PERSONAGENS, CRIE UM BLOCO DE MODELOS

DESENHE O PERSONAGEM EM VÁRIOS ÂNGULOS, MOSTRANDO A CABEÇA, O ROSTO E O CORPO

USANDO OS MODELOS COMO REFERÊNCIA, HAVERÁ MENOS CHANCE DE COMETER ALTERAÇÕES INDEVIDAS.

Expressões faciais devem refletir as intenções emocionais do seu personagem. Ele deve estar rindo ou rangendo os dentes? É do tipo nervoso ou calmo? O aspecto externo pode dizer a você (e ao leitor) o que se passa dentro da figura.

MONSTROS

POR DOUG MAHNKE

Quando comecei a desenhar, com meus dois aninhos de idade, o que eu mais gostava de fazer eram monstros. Eu passava o dia inteiro fazendo criaturas desmioladas. Lá pelos cinco anos, minha avó me pediu pra desenhar alguma coisa "bonita", mas o melhor que eu consegui fazer foi um rosto cheio de joaninhas. Muitos dos meus professores foram devorados, esmagados e estripados por monstros no verso das minhas lições de casa.

Basicamente, os monstros ocuparam boa parte da minha infância e por isso me sinto meio que qualificado pra dar algumas dicas sobre como desenhá-los. Às vezes, nossa mente só precisa de um empurrãozinho pra se soltar. Muito bem, que o show de horrores começo!

MANTENDO A FORMA

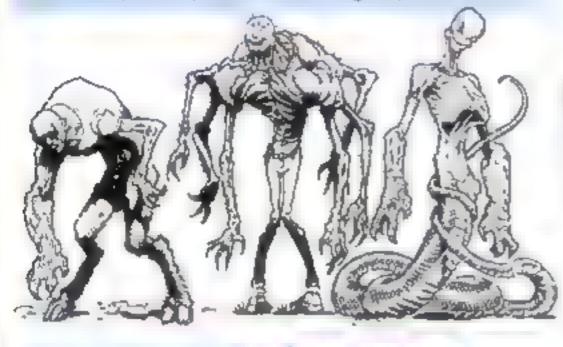
Os monstros podem ter uma infinita variedade de tamanhos e estilos, e o único limite é a sua perversa e doentia imaginação. Pra simplificar, vamos nos concentrar em monstros humanoides – ou seja, aqueles que de alguma forma se parecem com a gente – em vez de massas borbulhantes que saíram do inferno (embora seja bem legal desenhar esse tipo também!)

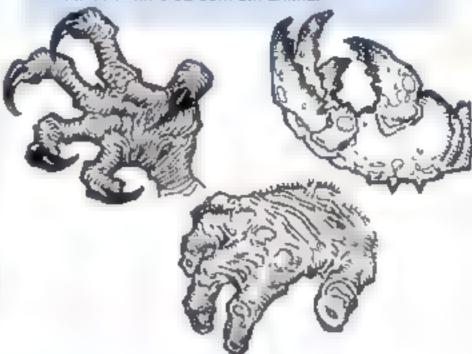
De início, vamos imaginar alguns tipos básicos de monstros que a maioria das pessoas conhece. Da esquerda pra direita, aqui estão: o corcunda deformado, o zumbi em decomposição, o brutamontes sem cérebro e o demônio alado. Adicionei uma cobra e uma aranha pra criar um clima.

Um olhar mais cuidadoso no nosso corcunda pode revelar uma simples mas eficaz forma de criar qualquer tipo de monstro: a falta de simetria ou alinhamento entre os membros. Os braços e as pernas estão desconexos, e a cabeça foi encaixada num ângulo estranho. Imagine que qualquer movimento dele causa dor. Quanto aos outros, o zumbi tem mais ossos do que músculos, o brutamontes é só músculos (perceba como os joelhos se espremem e o tórax é jogado pra frente), e o demônio está com a típica cara de mau, andando na ponta dos seus pés de bode

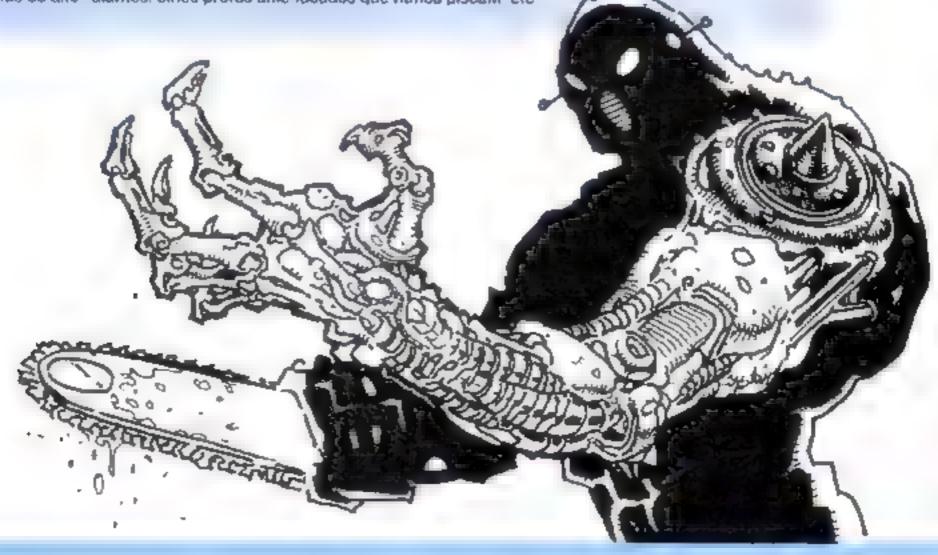
COMBINANDO MONSTRUOSIDADES

Essa é a parte divertida. Eu fiz uma junção simples, com base no grupo da página anterior, e cheguei a três novos monstros. Desenhar criaturas bizarras é tão fácil como amputar e costurar membros deformados num corpo retorcido. Olhe com atenção e perceba o que exatamente eu usei. Veja como também incorporei a cobra e a aranha (agora num tamanho muito maior).

Claro que algumas combinações funcionam melhor do que outras. Colocar enormes asas de demônio no nosso corcundinha ou apenas dois bracinhos no corpo do brutamontes provavelmente não criaria um resultado mais assustador. Por outro lado, colocar a cobra se enrolando nas pernas do zumbi e uma aranha saindo da sua boca certamente teria um bom efeito. Continue treinando e logo vai perceber o que funciona e o que não. No final, mostre pra sua mãe: se ela gritar, ficou bom.

MÃOS À OBRA

Se você precisar de inspiração, o mundo animal sempre será uma ótima fonte. As mãos abaixo foram feitas com base nas garras de uma ave de rapina, na pata de um macaco e nas pinças de um caranguejo. Todas ótimas pra serem usadas num monstro. As garras são as minhas preferidas, porque são ótimas pra apertar carne humana com força (argh!) e fazer picadinho das vítimas. Mãos de lagarto também são legais, assim como os tentáculos de um polvo, com ventosas capazes de uma pegada fatal. No entanto, ao adicionar partes de animais a uma forma humana, você vai ter que decidir: elas irão transformar um homem num monstro ou um monstro num homem? Em outras palavras: você quer sua criatura mais parecida com um humano ou com um animal?

HOMEM-MÁQUINA

As máquinas podem servir como ótima inspiração para criar monstros. Uma mistura de pedaços de carne com ferramentas domésticas do dia-a-dia e bugigangas em geral pode ficar bem assustadora. Elementos tradicionais de filmes de terror, como uma moto-serra, podem dar à nossa criatura um toque de assimetria. Eu também podia ter usado parte de um motor, uma serra circular, uma batedeira ou qualquer outro instrumento capaz de cortar ou esmagar seres humanos. Mas lembre-se de misturar metal com carne sempre que possível. Juntar tendões e nervos com cabos e fios vai arrepiar a maioria das pessoas. E você ainda pode adicionar espinhos metálicos pontiagudos, bocas feitas de alto-falantes, olhos pretos amendoados que nunca piscam, etc.

PONDO A CABEÇA NO LUGAR

Agora vamos falar mais sobre o desenho das cabeças. Nós temos duas criaturas bem diferentes: o zumbi (Figura A), com seu visual seco e enrugado, e ao lado a encorpada cabeça do brutamontes (Figura B). Combinando os elementos de ambas nós chegamos a um "brutozumbi" (Figura C). Esta é só uma de várias outras combinações possíveis, mas você entendeu.

Agora, que o modelo básico foi escolhido, vamos dar um passo adiante e distorcer um pouco o nosso personagem. Esta é sempre uma boa saída para trabalhar qualquer tipo de monstro, quando você quiser criar algo novo.

Amasse, estique e retorça à vontade. Se a sobrancelha está grossa e protuberante, faça com que ela desça até os olhos para que toda a cabeça pareça esmagada. Ou então estique bastante uma mandíbula para fora da boca e não poupe os dentes – eles podem ser separados, amontoados, grossos ou pontiagudos, tanto faz. Puxe os lábios até ficarem bem esticados. Vá apertando a pele até parecer que ela vai estourar, deixando o monstro com os olhos esbugalhados. Colocar uma língua pra fora, um machado cravado na cabeça ou um olho maior do que outro também são toques simples, mas divertidos e eficazes.

FIGURA A

FIGURA B

FIGURA C

INSPIRAÇÃO SIGNIFICA TRANSPIRAÇÃO

Às vezes não é preciso muito – pele apodrecida, um zíper no lugar da boca, uma cabeça inchada com uma máscara de gás. A inspiração pode vir de praticamente qualquer lugar. Algumas vezes você tem sorte e algo estranho simplesmente aparece na sua cabeça. O cabeção ao lado, com a máscara de gás, por exemplo, foi baseado num elefante. Já o dentuço foi resultado de uma rápida pesquisa entre as minhas filhas sobre o que era assustador. Uma delas disse "um cachorro grande", a outra falou "um porco". Várias crianças têm medo de palhaços, por isso, só precisei adicionar um sorriso enorme e maligno, junto com vários dentes pequenos e afiados de canibais – os pesadelos infantis acabaram de ficar mais aterrorizantes.

ENCARANDO O HORROR

Muito bem, vamos juntar alguns destes exemplos e refiná-los. Começando com a cabeça, feita aos moldes do nosso "brutozumbi". Um dos olhos é grande, cheio de veias, encarando o leitor com intenções demoníacas. Eu gosto de fazer olheiras extras em volta de olhos como estes, pra dar aquele jeitão estranho de quem nunca dorme. O outro olho é pequeno e morto, provavelmente resultado de um grave ferimento que já foi cicatrizado. As orelhas estão apodrecendo e faltam alguns pedaços; a mandíbula está desalinhada; os dentes completamente tortos. O lábio inferior está inchado e balançando, com um pouco de baba (mas não muita). Verrugas e uma pele maltratada cobrem o que sobrou do rosto. Com certeza é alguém que você adoraria trazer em casa pra conhecer seus pais!

SACO DE OSSOS

O corpo foi feito com base numa de nossas primeiras misturas. Eu alonguei o pescoço e desenhei veias e tendões pulsando ao longo dele. O braço menor é interligado com o antebraço por um tendão apertado, e tem uma mão nervosa e ossuda esperando a oportunidade de esganar alguém. Já o braço maior quase se arrasta pelo chão, com garras enormes feitas para esmagar e destruir qualquer coisa. As roupas são sujas e esfarrapadas, como se tivessem sido rasgadas por uma terrível transformação. O tórax é completamente torto e se curva por cima das pernas.

O resultado é uma massa ambulante horrenda, que cambaleia pelos caminhos de um velho e enevoado cemitério. Tentei criar um monstro deformado pela sua própria maldade – cronicamente inconformado e que odeia os vivos. Ser mau pode fazer isso com as pessoas.

A VERDADE ESTÁ LÁ FORA

Nada neste mundo pode te dar tanta liberdade criativa quanto desenhar alienígenas ou "monstros do espaço". Vamos começar com algumas formas básicas e típicas de **aliens**. Elas vão servir como um bom trampolim para a criação de outras formas extraterrestres mais originais e interessantes.

Alien A: o humanoide básico. Facilmente identificável, com braços, pernas e cabeça comuns. Basta adicionar algumas características animais (repare nos cascos e os chifres) e e está pronto. Já vimos muitos com este por aí.

Alien B: outro tipo bem comum, ao estilo dos anos 50. Uma espécie humanoide evoluída até uma forma magricela, sem pêlos e uma cabeça bem grande com enorme intelecto (de dar sono...)

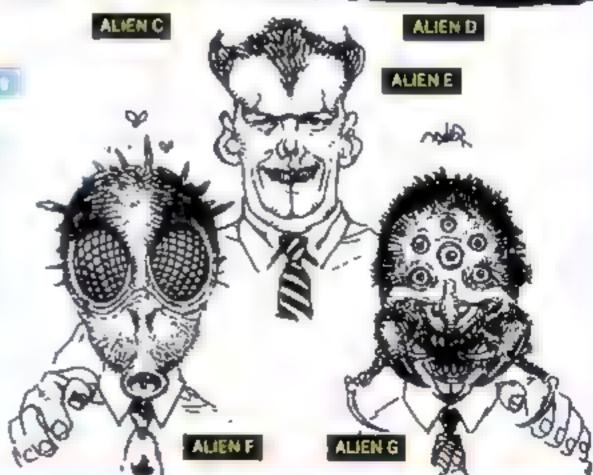
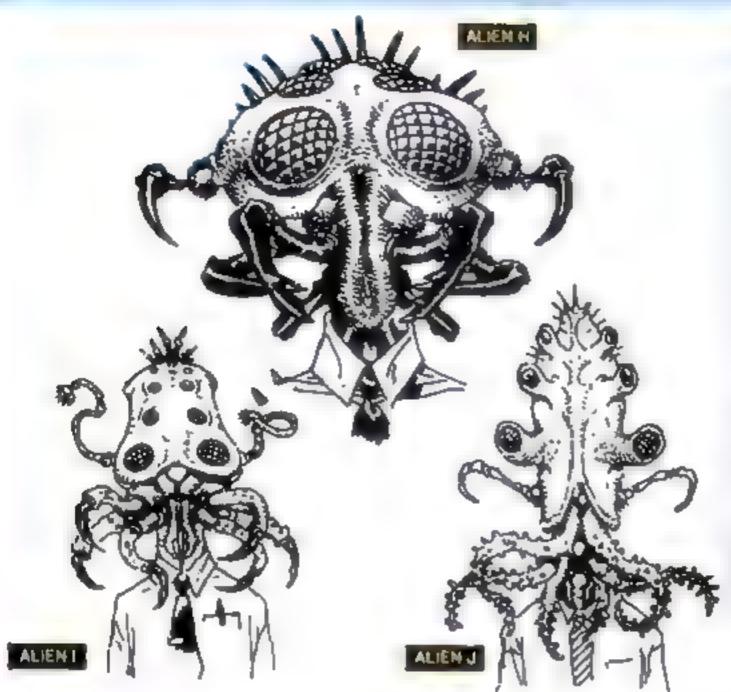
Alien C: este tipo aqui já é bem mais perturbador. Feito com base nas formas de insetos – que aparentemente gelam o sangue da maioria das pessoas – estes alienígenas grandes e aterrorizantes são, com certeza, dos meus preferidos.

Alien D: uma pilha nojenta e horripilante de tentáculos alienígenas. Essa, sim, é a minha concepção dum bom alien!

ALIEN A
ALIEN B
ALIEN C
ALIEN D

RETRATO FALADO

Agora vamos usar aquilo que você já sabe pra criar algo ainda melhor. Primeiro, dê uma olhada no **Alien E** – que não é nada de muito diferente do estilo já bem manjado. Muitos desenhistas criam seus alienígenas apenas alterando algumas características independentes de um ser humano comum – colocando uma cabeça maior, aumentando as orelhas, etc. Isso pode ser feito de milhares formas.

Os **Aliens F** e **G** são resultados de uma mistura com partes de insetos (uma mosca no F e uma aranha no G). Os dois parecem meio cômicos demais, por isso, vamos tentar deixá-los um pouco mais assustadores no nosso próximo exemplo.

CARA FEIA

Está lembrado dos alienígenas em forma de mosca e aranha de antes? Pois vamos juntar os dois no **Alien H**. Agora, sim, estamos chegando em algum lugar. Bem alien!

Esta técnica de combinar fontes sempre foi muito útil pra mim, o que nos leva aos **Aliens I e J**. Mantendo o mesmo conceito que me fez criar o **Alien H**, eu fiz estas novas figuras.

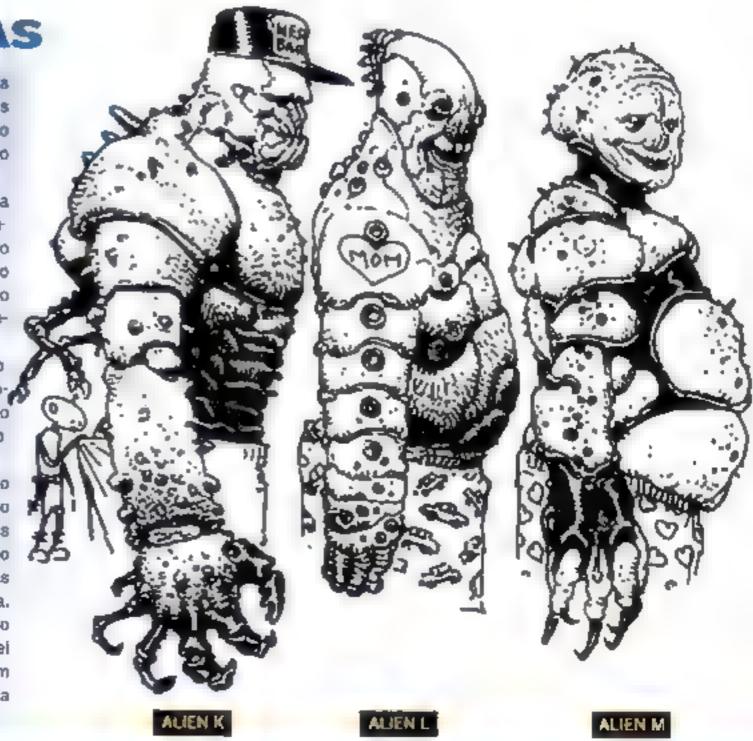
Amoleci o rosto do **Alien I** adicionando elementos de uma lula, tentáculos com pinças, cabeça alongada, etc. O **Alien J** ficou com olhos protuberantes e pequenas anêmonas nos tentáculos. Perceba como uma idéia leva a outra, o que nos faz criar a árvore genealógica mais horripilante que um alienígena poderia sonhar em ter.

CARAPAÇAS

Agora vamos aplicar alguma textura e forma aos corpos dos nossos alienígenas. Usando o tipo humanóide básico, aqui vão algumas opções:

Alien K: Grande e duro, com uma crosta baseada no exoesqueleto dos caranguejos. O resultado é bom pra aliens de pequeno ou grande porte, caracterizado pelas placas de carapaça cravejadas de nódulos aleatórios.

Alien L: Macio e segmentado. Pensei em centopéias e minhocas pra esse caso... escorregadio por fora e cremoso por dentro. Hmmm!

Alien M: Duro e macio ao mesmo tempo, inspirado obviamente no contraste entre os dois primeiros tipos. O corpo e a cabeça são moles e estão ligados por diversas camadas de carapaça ou roupa. Um pouco de cabelo espetado aparece na pele macia. Gostei desta idéia. Definitivamente é um tipo de alienígena que poderia ser levado mais adiante.

O ALIENISTA

Vamos pegar tudo que já vimos até agora e dar mais uma mexida. Pra começar, vamos pegar emprestados os membros tipo lagosta do **Alien II**, o jeito de minhoca do **Alien I** e o corpo macio, pele caída, carapaça dura e cabelo espetado do **Alien III**. Em relação à postura, vamos fazer algo que não se pareça nem de longe com um humano – dê uma olhada nas idéias malucas que eu tive com o alienígena à sua direita. O resultado final? Eu tive que passar por várias composições pra chegar até ele. O objetivo é ir explorando as idéias até encontrar uma que funcione bem. Vá misturando todas as possibilidades até alcançar algo que dê certo.

O NECROTÉRIO

Uma boa dica é manter sempre ao seu lado um crescente arquivo de referências e ideias. Sempre que encontrar algo bacana, coloque no arquivo. Você não precisa copiar identicamente o que está lá, mas usar pra pesquisa pode ajudar quando a imaginação tiver secado.

QUANDO VOCÊ FOR DESENHAR ALIENÍGENAS, não tenha medo de abraçar o que é estranho – nada é esquisito demais. Criar um extraterrestre pode precisar de muita paciência, e várias vezes você pode chegar a desenhos dignos de uma gargalhada. Não rejeite essas idéias. Pense nelas como um desafio. Não existe nenhum problema se seus aliens parecerem um pouco diferentes. Afinal, não é esse o objetivo? Um alienígena não precisa ser grande pra ser forte, ter pernas grandes pra ser veloz, ter olhos pra enxergar ou boca pra falar. Talvez esse tipo de monstro não seja necessariamente assustador, mas pode ser divertido de desenhar. Além do mais, quem garante que o seu pequeno alienígena não será capaz de saltar a altura de um arranha-céu? Que ele não é um mestre da telecinese? Que o menor dos aliens não é o mais forte de todos? Esteja sempre pronto pra misturar influências e distorcer elementos na criação dos seus alienígenas. Entorte a espinha, estique o pescoço, coloque olhos nos dedos ou até desenhe o estômago para fora do corpo! Se tudo isso vai parecer estranho pra mim, imagine pra sua vovó!

Você pode conferir os assustadores desenhos de Doug Mahnke nas páginas de Batman, *da DC*

ROBÔS POR PAT LEE

Então, você quer criar alguns robôs? Aqui estão certos passos iniciais que podem te colocar na direção certa. Em primeiro lugar você precisa decidir qual tipo de robô vai desenhar – seja ele um Transformer autoconsciente, como o poderoso Optimus Prime, ou uma máquina de guerra pilotada por humanos, como o Wing Gundam Zero. Em seguida, seu robô vai precisar de uma alma – qualquer coisa que o torne uma peça única e bacana. Tipo o lustroso líder dos Autobots, que tem a grande Matriz da Liderança escondida no seu peito, que, quando aberta, libera o poder de todo grande líder Autobot junto com música retrô dos anos 80, é claro. Está vendo? Isso sim é original!

O próximo item é óbvio: um corpo bem da hora. Afinal, o que seria do seu robô sem ele? Ninguém teria as manhas de criar um Transformer que vira um Chevette, por exemplo. Adicione linhas suaves, curvas sensuais e, acima de tudo, um monte de aparelhos e armas pra explodir todo tipo de coisas. Sobrou um espacinho vazio sob as axilas do seu robô? Por que não botar uma bazuca ali? Originalidade é sempre legal.

Por último, mas não menos importante, seu robô precisa ter uma grande personalidade. Ou pelo menos ser pilotado por alguém que tenha. Pegue o Starscream, por exemplo – ele deve ter sido bem azucrinado pelo amigos quando criança. E o Kup? Um veterano que já passou por poucas e boas. Tente criar personagens reais e vivos em vez de paredes ambulantes. Se você tem um traço mais esguio, tente coisas como *Neon Genesis Evangelion*. Tem um traço mais grosso? Então se inspire em ***Mechwarrior***.

ENCABEÇANDO O PROJETO

Este é um busto do Sunstreaker dos Transformers. Ao desenhar, eu geralmente pinto as partes escuras com grafite azul, pra ver onde as sombras vão ficar. Eu uso uma caneta vermelha fina pra separar as sombras e depois as finalizo. É bom lembrar que há diferentes texturas num robô. Algumas são reluzentes. Por exemplo, pegue uma colher e repare na sombras dos brilhos que ela tem quando reflete a luz. Desenhar várias linhas num determinado objeto deixa ele com aspecto enferrujado ou arranhado. Eu uso muito disso pra criar superfícies de metal e depois adiciono cor em cima pra ressaltar a textura.

DICAS PROFISSIONAIS

FAZENDO CURVAS

À esquerda está um close da cabeça de Sideswipe. Fiquei olhando uns bons 10 minutos pra ela e observei a aerodinâmica e estrutura do desenho deste robô em especial. Perceba como há várias linhas curvas que se encaixam num arco ascendente, dando a ela mais velocidade conforme o vento passa pela sua forma robótica. Isso ajuda a deixar seus robôs mais futuristas e arrojados. Presta atenção nos carros esportivos, por exemplo. Eles são criados pra encarar o vento em alta velocidade. Como os seus robôs, já que eles precisam ser velozes, seja na forma robótica ou quando estão disfarçados como carros ou aviões.

ARMADURAS

Cara, eu me diverti muito fazendo este aqui! Logo acima está o meu desenho de Grandizer, da Força 5. Se você olhar pra sua armadura (a nave logo atrás) vai ver placas de metal construídas na parte de cima, como num avião a jato, pra proteger os frágeis componentes internos. Dei a ele uma forma um pouco mais bruta, já que, na vida real, Grandizer seria enorme. Dê atenção aos pequenos detalhes e faça com que esses detalhes se destaquem. Este personagem foi uma invenção fantástica! Um robô que sai de dentro de um disco voador? Vai saber, pode até ser real!

HUMANIZANDO O METAL

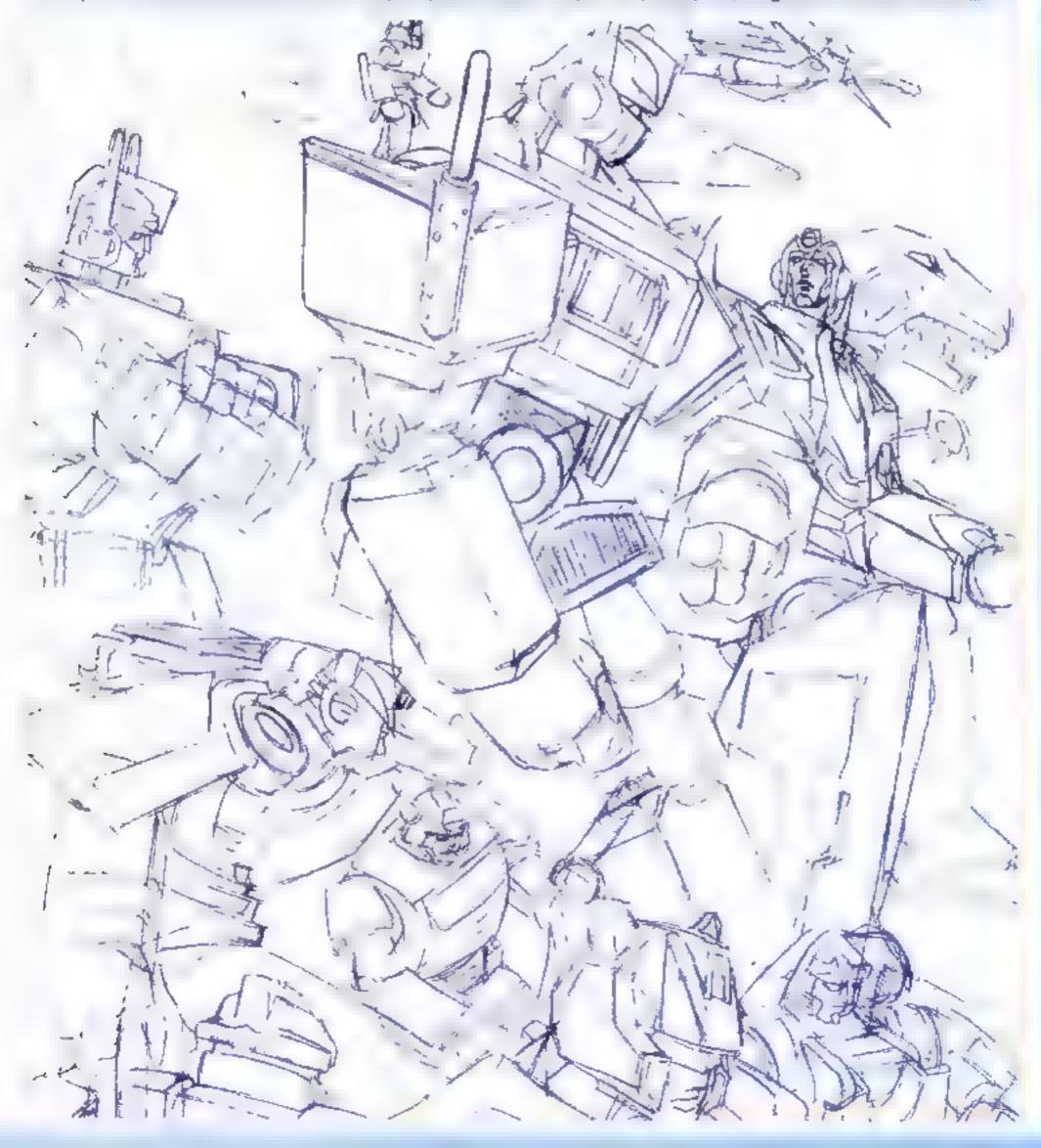
Este é um close da cabeça do Voltron. Eu só tinha imagens bem pequenas pra usar como referência, por isso acabei tendo que inventar algumas partes da estrutura. Pra criar um efeito 3D nos seus robôs, tente adicionar fendas e arredondar as arestas e bordas. Lembre que algumas partes precisam ter formas humanóides. Veja o Voltron, por exemplo: seus lábios são muito humanos. É isso que lhe dá carisma – ter feições humanas, como os Transformers. Sempre adorei o jeito como o rosto dele sai de dentro da boca de um leão. Tente fazer coisas deste tipo – isso obriga o desenho do robô a ser coerente e a ficar bem legal.

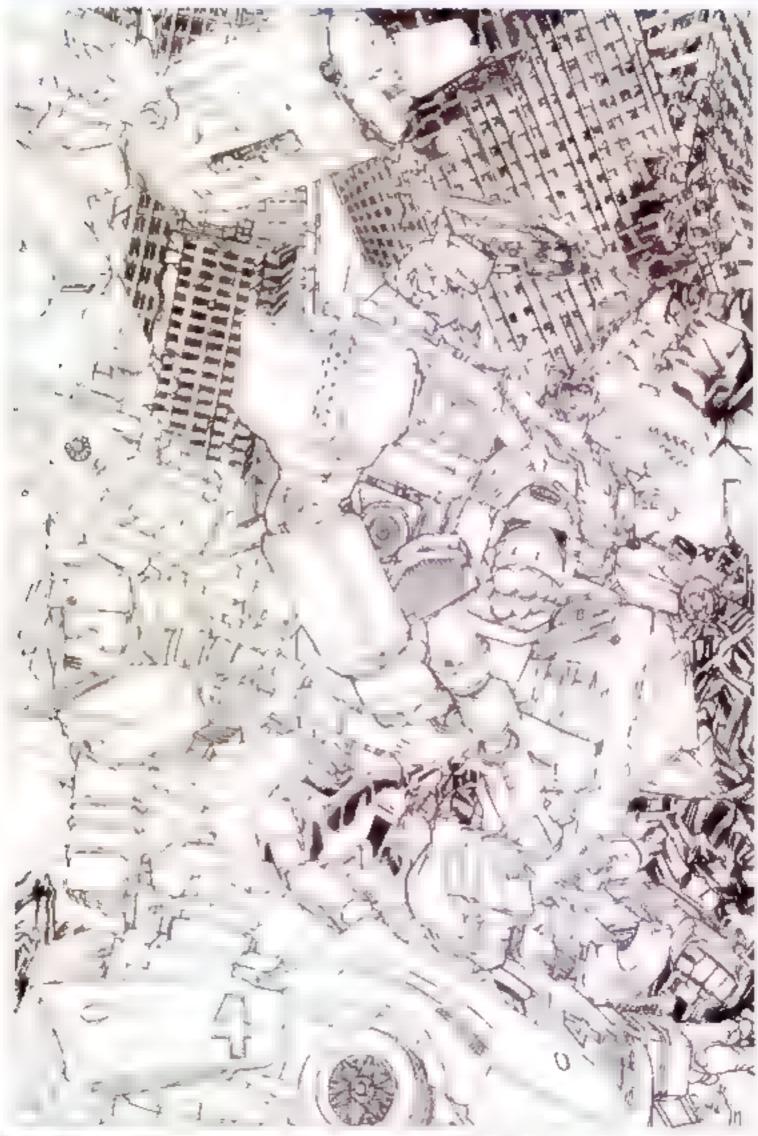
PÔSTER

Agora vamos ver como se cria um pôster com robôs. Primeiro configure sua cena ou idéia pra se encaixar num quadro ou cena de página inteira. Pense onde você vai colocar os personagens, como vão ficar as sombras e o sentido do desenho. Não é só porque você desenha bem pra caramba que vai conseguir contar uma boa história com robôs. Você pode mostrar a personalidade dos seus personagens através de gestos e posturas. Faça um esboço básico antes de começar a colocar os detalhes. Neste caso, eu tenho um esboço com 23 cm de comprimento mostrando o que pretendo fazer. Quando não tenho nenhuma referência, em geral eu uso poses genéricas e formas básicas pra compor o desenho como um todo, e a maioria das partes parece blocos simples e rabiscos. A sensação de peso dos seus robôs pode ser criada depois, na fase de colorização. Se você tiver muitos elementos em cena, é legal usar etiquetas pra indicar quem é quem.

APERTANDO OS PARAFUSOS

Essa é a parte que vai levar mais tempo. Depois de ampliar meu esboço pra uma prancha de 17,5 por 42,5cm, eu defini as linhas do desenho usando referência dos personagens de meu arquivo pessoal dos Transformers (veja abaixo). Preste atenção na perspectiva, nos ângulos e nas formas antes de adicionar os detalhes. Reformule os cubos e cilindros do esboço como quiser. O personagem central da minha cena é Optimus Prime, por isso o desenhei maior em relação aos outros – exceto pelo Omega Supreme, mais ao fundo. Nessa etapa você ainda pode usar traços mais soltos. Pessoalmente, eu uso grafite azul neste estágio em particular. Concentre-se em criar estruturas que façam sentido nos robôs: eles precisam parecer que realmente funcionam. No meio das juntas, por exemplo, você pode desenhar discos rotatórios e fios elétricos, dependendo do quão *high-tech* quer que o seu robô seja.

Eu dei o nome de "Linha de Frente" pra este pôster porque ele é um encontro dos Autobots com os Decepticons marchando em direção à batalha final de uma guerra. Eu adoro histórias épicas, por isso usei um tom épico. Optimus está bem no centro: ele é o foco central e por isso precisa se sobressair em relação aos outros Autobots. Se eu fosse colorir este desenho, faria várias texturas de ferrugem nos Autobots, como se estivessem lutando há meses. Esta cena também mostra a liderança de Optimus: ele caminha de forma despreocupada numa pose quase humana. O Ultra Magnus está logo atrás, já que ele é seu braço direito durante a ação. Enquanto isso, Rodimus Prime olha pra Optimus com uma expressão preocupada, inseguro se vencerão a batalha.

APOTEOSE

Agora é hora de finalizar nosso desenho. Geralmente eu faço as cabeças menores do que o normal para enfatizar o tamanho descomunal do corpo. Depois arredondo as bordas de todos os cantos e adiciono algumas linhas pra simular ferrugem, dando a impressão de que eles já lutaram bastante. Tente deixar bastante espaço aberto, mas ao mesmo tempo compense isso fazendo vários detalhes nas áreas menores. Robôs criados num futuro distante, como o Gundam, têm menos parafusos e os que eles têm estão escondidos por placas metálicas para melhor proteção dos componentes. Quando eu terminar o desenho, James Raiz, meu braço-direito, vai adicionar detalhes de cenário – no caso prédios em ruínas – pra completar a página.

PRATIQUE DESENHAR ROBÔS e cedo ou tarde você estará fazendo coisas tão legais quanto os Transformers ou o Voltron. Lembre-se de perguntar a si mesmo que tipo de robôs quer desenhar. Por exemplo, ele tem habilidades humanas? Quais são as suas forças e fraquezas? Ele tem inteligência artificial ou alguém está controlando a máquina? Use formas geométricas básicas e vá colocando uma sobre a outra até criar seu robô. Espero que este artigo tenha ajudado de alguma forma – e boa sorte com os robôs!

Os desenhos mecanicistas de Pat Lee, da Dream Engine, entram em combate nas páginas de Transformers/ G.I. Joe, X-Men/Quarteto Fantástico *e* Devil May Cry

EFEITOS DE ENERGIA POR PHIL JIMENEZ

Sabe, nestes quase treze anos trabalhando com quadrinhos já lidei com vários personagens cujos poderes variavam desde descargas ópticas até manipulações elementais capazes de dividir o oceano ao meio. Nesse tempo acabei tendo que aprender a criar diversos tipos de "efeitos de energia" – fogo, relâmpagos, fumaça e muitos outros – e a maneira como eles afetam os heróis ou vilões que os utilizam. E, bom, aqui estou eu, para sugerir a você algumas formas de desenhar estes efeitos.

É bom ressaltar, no entanto, o quão importante foi, e ainda é, o uso de referências fotográficas no meu aprendizado sobre o aspecto e funcionamento desses padrões de energia na vida real. Espero que você desenterre alguns livros ou revistas antigas de ciências e dê uma olhada nas fotos. Afinal, não há nada melhor do que conhecer a realidade antes de tentar desenhar a fantasia!

LUZ BRANCA

Digamos que você esteja tentando desenhar a Tempestade ou o Thor lançando relâmpagos em algum pobre supervilão. Tenha em mente que os relâmpagos nunca viajam em linha reta e geralmente se ramificam em partes menores (ou às vezes maiores) de energia, que continuam rasgando o ar. Um bom começo é desenhar uma única linha curva para começar a esboçar o relâmpago em si (Figura A-1). Quando estiver pronto, adicione outras linhas para criar as ramificações (Figura A-2). Espalhe estas linhas como quiser, agrupando algumas ou adicionando outras em distâncias iguais entre si. Quando a linha primária do relâmpago estiver pronta, dê um pouco de "peso" ao efeito desenhando outra linha paralela à primeira (Figura A-3), sempre lembrando-se de variar na distância entre as linhas para que o fio do raio pareça mais grosso ou fino ao longo de sua extensão. O segredo é continuar o movimento com um "ritmo" que dê uma aparência real ao efeito.

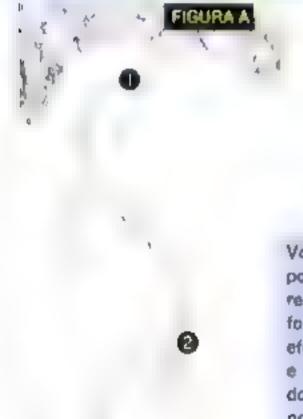
FIGURA A

Você também não pode esquecer que os relâmpagos são uma fonte de luz, e seus efeitos (com sombras e brilhos estourados) devem se refletir no personagem que os está emitindo. O melhor jeito de visualizar a luz branca de um relâmpago é colocá-la num cenário mais escuro. Eu sugiro nuvens carregadas de chuva, o que também ajuda a criar um clima adequado (Figura B). Finalmente, desenhar uma tempestade elétrica, e não apenas um único relâmpago, ajuda a dar intensidade ao efeito, além fazer seu personagem parecer ainda mais poderoso.

FIGURA B

FOGO!!

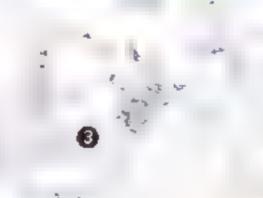
Existem duas formas de desenhar fogo numa história em quadrinhos. Uma delas é a versão "cartunesca", onde as chamas são definidas por uma linha trêmula, a outra é mais "realista" e a sensação de fogo é criada pelo resultado da sua destruição. Eu prefiro combinar as duas (Figura C-1). O fogo é um elemento em constante transformação e seu desenho deve refletir isso. Ele também é uma fonte de luz, o que resulta numa forte iluminação (Figura C-2) e sombras pesadas ao seu redor (Figura C-3).

Se você for desenhar o fogo "cartunesco" como no Tocha Humana, por exemplo, use uma série de ondas curvas lado a lado numa rápida sucessão, criando um padrão semelhado (Figura D). Essas pequenas curvas devem variar em tamanho e suas crepitações funcionam melhor apontadas em uma única direção (Figura E).

Já o fogo em sua versão "realista" é feito desenhando as áreas escuras e padrões de movimento criados por um incêndio: pequenas porções de preto, em contraste com outras áreas abertas mais claras (Figura F). Nos locais onde as chamas são mais intensas, essas "línguas" negras menores ajudam a criar a sensação de movimento (Figura G).

FIGURA D

FIGURA E

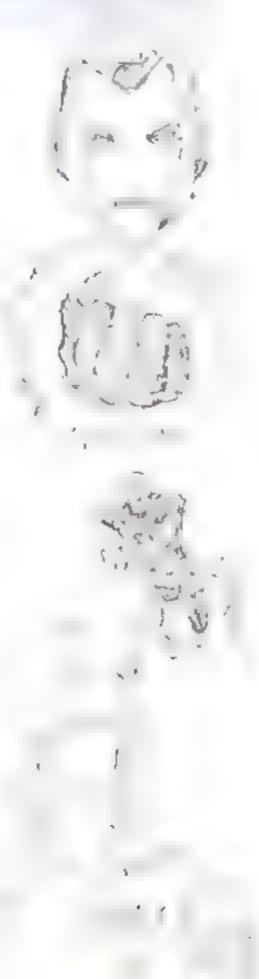
SINAIS DE FUMAÇA

A fumaça é outro elemento em constante mudança, podendo muitas vezes ser confundida com nuvens carregadas de chuva nas histórias em quadrinhos. Para ter uma idéia de como elas devem ficar no papel, pense na consistência disforme e massuda de um purê de batatas (Figura H-1) e você estará no caminho certo. Um jeito simples de começar é ir desenhando uma série de círculos interconectados, com uma boa variação de tamanho entre si. Depois de apagar a maior parte das linhas onde há uma intersecção entre os círculos, você pode adicionar sombras em suas extremidades, isso ajuda a definir o formato da nuvem (Figura H-2). Para completar, basta preencher algumas áreas de preto (Figura H-3).

CRISE ENERGÉTICA

Cada personagem projeta assinaturas próprias de energia e "aureolas" ao redor de suas mãos, que são muito diferentes entre si (voltarei ao tópico "auréolas de energia" mais adiante)

FIGURA 1

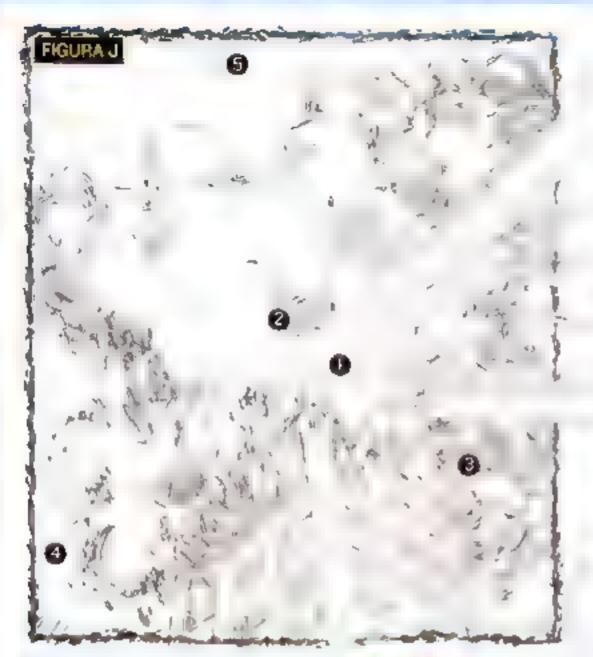
DR. DESTINO

As mãos do Dr. Destino são circundadas por "Efeito Kirby" – um anel composto por camadas de pequenos círculos escuros. Deve parecer que essas camadas estão em constante movimento. As descargas de energia deste personagem são compostas por duas linhas paralelas serrilhadas que emanam, não do seu punho, mas da auréola de energia em volta deles (Figura I-1). O efeito da descarga é composto por linhas grossas e irregulares, que se espalham como uma mancha de tinta (Figura I-2).

HOMEM DE FERRO

O Homem de Ferro projeta uma descarga bem limpa e brilhante. A auréola de energia é um círculo ao redor de seu punho, composto por outros círculos menores e mais claros que ocasionalmente explodem para indicar um "estalo" tecnológico bem clean. O raio consiste em duas linhas retas paralelas, com fios de energia ao redor de toda a sua extensão. No momento do disparo, todos os círculos da "auréola" explodem, transformando-se em inúmeros traços agudos que se projetam em todas as direções.

PROFESSOR XAVIER

Os poderes telepáticos do Professor X são diferentes. A auréola fica ao redor da mão e da cabeça, indicando sua energia psíquica. Esta é apenas uma das formas de desenhar poderes telepáticos: linhas finas e simétricas girando ao redor da cabeça. Poderes telepáticos ficam melhor definidos quando o personagem em questão está numa pose estática, com toda a energia e descargas partindo diretamente da cabeça. Vale lembrar, no entanto, que este método resulta numa figura muito menos dinâmica.

EXPLODINDO TUDO

Na hora de desenhar uma explosão você acaba usando um pouco de tudo: todas as regras em relação a relâmpago, fumaça e fogo se aplicam aqui. Quando a causa da explosão forem as descargas de energia, as descargas devem ser desenhadas indo diretamente para o centro da explosão (Figura J-1).

Explosões também são uma enorme fonte de luz, movimento, fumaça e destroços, portanto, pense grande! Desenhe um grande círculo ao redor do que está explodindo e comece a trabalhar em cima disso. Lembre que o centro da explosão é a parte mais quente e luminosa, e portanto deve ser branca em sua maior parte, com algumas pequenas "línguas" negras no meio (Figura J-2). Várias nuvens de fumaça devem emanar das bordas do círculo que você desenhou, que vão ficando mais densas e escuras conforme se propagam (Figura J-3). Desenhar também algumas faíscas voando pra fora das bordas da fumaça (Figura J-4) e um requadro feito com linhas irregulares pode deixar sua cena ainda mais explosiva (Figura J-5). Lembre-se: uma explosão é uma intensa fonte de luz.

O melhor exemplo que já vi de algo explodindo foi o acidente com o dirigível Hindenburg, nos anos 30. Se você conseguir uma imagem desse desastre pra usar como referência, os resultados serão muito bons!

PODERES MÍSTICOS

Eu chamo de "auréola" os padrões de energia ao redor das mãos ou cabeça dos personagens. São simples anéis de energia que circundam as mãos ou a cabeça. Como já vimos antes, há uma infinidade de formas para essas auréolas e os raios que elas podem emitir. Dê uma olhada, por exemplo, no Dr. Estranho (Figura K). A energia que ele projeta emana como estranhas faixas e fitas onduladas, criando um efeito bem psicodélico. Até as mãos dele ficam contorcidas (a maioria dos personagens que projetam energia ficam com as mãos abertas ou fechadas em formato de punho), dando mais força ao efeito místico que você quer criar quando desenha o Mago Supremo.

Curiosidade: o padrão utilizado nas auréolas de energia dos poderes do Dr. Estranho foram na verdade inspiradas em cartazes de bandas de rock dos anos 60 que eu encontrei num velho livro de arte. Acho que este é um exemplo perfeito do tipo de coisa legal que você pode encontrar procurando fotografias e outras imagens em vários tipos de livros, além dos quadrinhos.

ESPERO QUE TENHAM ENCONTRADO algumas dicas úteis aqui, e que elas possam entrar pro seu repertório de técnicas que tantos outros grandes artistas já mostraram nas outras páginas deste livro. Faça o que fizer, continue desenhando se for o que você curte de fazer, e nunca esqueça o quanto isso pode ser divertido.

POP! POP!
NA SUA MELHOR FORMA OS EFEITOS SONOROS SÃO UMA *VISUALIZAÇÃO* DOS SONS DA PÁGINA QUE VOCÊ ESTÁ LENDO
MAS DE ONDE VÊM ESSES EFEITOS SONOROS AFINAL?
NA VERDADE ELES SÃO FEITOS DE DUAS FORMAS *CALIGRAFIA*, OU SEJA FEITOS A MÃO
OU *TIPOGRAFIA*, USANDO FONTES PRÉ-FABRICADAS
OS DOIS TIPOS CONTRIBUEM PRA SUA HISTÓRIA DE MANEIRAS BEM DIFERENTES
POP! POP! POP! POP!

BOOMBOOMBOOM
BANG
PUMMEL, PUMMEL, CLAW!
ALGUNS ARTISTAS COMO VAUGHN BODE FIZERAM LOUCURAS COM OS SONS
NAS SUAS HISTÓRIAS MUITAS VEZES OS EFEITOS SONOROS ERAM *TÃO IMPORTANTES* QUANTO AS IMAGENS

SOUND
LISTEN
CREAK
EEK
PONG
EEK!!
the scream in the night
watered cry of the baby
passerby on the side
breathing of a
hissing of a radiat
the drumbeat of nothing
the rhythm that is no sound
Now listen
EM ALGUMAS PÁGINAS DO *SPIRIT*, DE WILL EISNER OS SONS *SE TORNARAM* A IMAGEM!

BOING
GONG
GONG
GONG
VA VA VOOM
POW
VOOM
DANG-A-LANG
QUANDO WALLY WOOD TRABALHOU NA REVISTA *MAD*, NOS ANOS 50 ELE FEZ UMA HISTÓRIA ONDE *TODAS* AS PALAVRAS ERAM EFEITOS SONOROS

Le BOUM!
E COMO ERA DE SE ESPERAR OS QUADRINHOS *ESTRANGEIROS* TÊM EFEITOS SONOROS EM OUTRAS LÍNGUAS
AQUI VOCÊS VÊEM UMA EXPLOSÃO EM *FRANCÊS*!

EU GOSTO TANTO DA *TIPOGRAFIA* QUANTO DA *CALIGRAFIA*, E TENTO USAR *AMBAS* EM *TODAS* AS MINHAS HISTÓRIAS
NA HORA DE FORMATAR MEU LETREIRAMENTO
COISAS VELHAS
TE DAR UM EXEMPLO
NESTE TRABALHO DO *CAPITAIN FEAR*, UMA HISTÓRIA DE PIRATAS DA DC, ESCOLHI USAR UMA FONTE CHAMADA *CASLON*.
É UMA FONTE DE ESTILO CLÁSSICO, COM BORDAS CARCOMIDAS, O QUE ENFATIZA A SENSAÇÃO DE QUE HISTÓRIA CONTADA SE PASSA *MUITO TEMPO ATRÁS*...
MAIS OU MENOS COMO AQUELES MAPAS DO SÉCULO XVI.
TH-BOOM!

UMA VEZ EU USEI A PALAVRA *"DOOM"* COMO EFEITO SONORO, COMO ELEMENTO DA IMAGEM, COMO INSTRUMENTO NARRATIVO E COMO TÍTULO DA HISTÓRIA...
TUDO NUMA MESMA CENA DO *PODEROSO THOR!*
FELIZMENTE PRA MIM AS PALAVRAS NÃO *COBRAM* POR SUA APARIÇÃO
DOOM!

E NUMA HISTÓRIA RECENTE DOS *STAR SLAMMERS*, PRA DARK HORSE, EU ADICIONEI DOIS CONTORNOS EM VOLTA DAS LETRAS DO TÍTULO, PRA DAR *MAIS PESO* AO TEXTO
E PRA SUGERIR UMA QUALIDADE ALUCINÓGENA
Fever Dream
(*) TÁ, EU SEI QUE TÍTULO NÃO É EXATAMENTE UM EFEITO SONORO. ME PROCESSE. PRA FALAR A VERDADE, QUEM DEVIA ME PROCESSAR É *JOHN WORKMAN*, O CARA QUE FAZ A MAIOR PARTE DOS LETREIRAMENTOS HOJE EM DIA. O TÍTULO ERA *DELE*.

MAS VAMOS VOLTAR PROS CONCEITOS BÁSICOS
AQUI ESTÁ O DESENHO DUM TIRANOSSAURO BEM LEGAL NÉ?
SÓ QUE ALGUMA COISA DESSE TAMANHO DEVERIA ESTAR FAZENDO UM BARULHÃO, E ATÉ AGORA NÃO OUVI NADA
NÓS JÁ VAMOS RESOLVER ESSE PROBLEMA
COMEÇANDO PELO COMEÇO QUE TIPO DE SOM UMA COISA ASSIM FARIA?
SOUND EFFECT FILE
SCREECHES
GRUULS
ROARS
ARGHS
YELLS
UM SOM DO TIPO ALTO E GRAVE É CLARO!
ACHO QUE UM "ROOOOAARRR!" SERIA UMA BOA PEDIDA
AGORA PRECISAMOS ESCOLHER UMA FONTE APROPRIADA
ESTA AQUI PARECE BOA GRANDE GROSSA COM OS CANTOS ANGULADOS
EXATAMENTE O TIPO DE EFEITO VISUAL QUE O RUGIDO DE UM T-REX FARIA NUMA FLORESTA PRÉ-HISTÓRICA!
AGORA É SÓ COMO?
VOCÊ ESTÁ SE PERGUNTANDO COMO EU FAÇO PRA PENSAR EM TANTOS FORMATOS DE LETRAS?
BOM É SIMPLES EU NÃO PENSO USO REFERÊNCIAS!
NA NOSSA CULTURA AS LETRAS ESTÃO EM TODA PARTE!
TENHO UM VASTO ARQUIVO COM LETRAS INTERESSANTES QUE FUI RECORTANDO DE REVISTAS.
TAMBÉM TENHO ALGUNS CATÁLOGOS DE LOJAS DE ARTE
COM VÁRIAS FONTES DECALCÁVEIS(*). SÃO CENTENAS DE VARIAÇÕES DE LETRAS
ALÉM DISSO MUITAS EDITORAS LANÇAM LIVROS COM NUMEROSOS TIPOS DE LETRAS TANTO MANUSCRITAS COMO TIPOGRÁFICAS
E VOCÊ NÃO PRECISA SER TÃO FORMAL PODE DESENHAR AS SUAS PRÓPRIAS LETRAS
UMA VEZ EU CRIEI UM EFEITO SONORO INSPIRADO NO RÓTULO DE UM POTE DE GELÉIA!
(*) FOLHAS DE PLÁSTICO BEM FINO CONTENDO LETRAS QUE PODEM SER DECALCADAS NA SUA ARTE

TIPOS DE LETRAS INTERESSANTES ESTÃO EM *TODA A PARTE*, ESPERANDO PRA SEREM ENCONTRADOS.
AGORA COMECE DESENHANDO UM RETÂNGULO DO TAMANHO E NO LOCAL DO EFEITO SONORO QUE DESEJA APLICAR
ASSIM ESTÁ BOM GRANDE E FORTE. E PRA DAR MAIOR *ÊNFASE* VAMOS DAR UMA INCLINADA NO ÂNGULO!
GERALMENTE EU USO UM QUADRICULADO PRA ME GUIAR NOS LIMITES VERTICAIS E HORIZONTAIS DAS LETRAS...
E TAMBÉM PRA AJUDAR A MANTER UM CORRETO ESPAÇAMENTO ENTRE ELAS
NÃO ESQUEÇA QUE O ESPAÇO QUE VOCÊ DEIXA *ENTRE* AS LETRAS É TÃO IMPORTANTE PRO RESULTADO FINAL QUANTO O TAMANHO E FORMATO DELAS.
ROARR!
COM *POUCO* ESPAÇO ELAS FICAM AMONTOADAS
RO A RR
E COM ESPAÇO *DEMAIS* ELAS NÃO PARECEM FORMAR UMA PALAVRA
AGORA EU FAÇO UM ESBOÇO À MÃO LIVRE
E CHECO O ESPAÇAMENTO E O FORMATO, PRA VER SE ESTÁ TUDO CERTO. SEU *OLHO* SERÁ O JUIZ ESCUTE O QUE ELE DIZ
AGORA VAMOS DEFINIR OS CONTORNOS PRIMEIRO USAMOS UM ESQUADRO
E DEPOIS COMPLETAMOS COM UMA CURVA FRANCESA
DÊ MAIS UMA OLHADA NO RESULTADO ATÉ AQUI. TUDO SOB CONTROLE
AGORA EU FINALIZO TUDO COM NANQUIM
AS *CANETAS TÉCNICAS* SÃO MUITO ÚTEIS NESTA HORA
CURVA FRANCESA

APAGUE OS TRAÇOS A LÁPIS COM UMA BORRACHA MACIA
E VOILÀ!
QUE TAL ISSO COMO UM *INCREMENTO* À LEITURA?
É QUASE COMO TER UM TIRANOSSAURO
EM CARNE
E OSSO
BEM NO MEIO DA NOSSA
SALA DE ESTAR.
THOOM!
THOOM!
THOOM!
THOOM!
THOOM!
THOOM!
ROARR!
BOM HEHEH *PRECISO CORRER!* TENHO MAIS UM TRABALHO DO *ELRIC* PRA FAZER E ANDO USANDO MAIS EFEITOS SONOROS DO QUE NUNCA!
ATÉ MAIS, PESSOAL!
PAF! PAF! PAF! PAF! PAF! PAF! PAF! PAF! PAF!
SOCORRO!

PÁGINAS INTEIRAS

POR JIM CALAFIORE

"Bota pra quebrar!" Quando eu era menor e jogava beisebol nos torneios da escola, era isso o que a gente gritava para um colega quando ele estava em campo. "Bota pra quebrar!" Eu queria dizer, é claro: "Faça um *home run*". Era como um desafio embalado num encorajamento — exatamente como em cada vez que você vai desenhar uma cena de página inteira. Sempre que leio um novo roteiro e me deparo com uma cena assim é como se o roteirista estivesse gritando para mim: "Bota pra quebrar!". É a minha oportunidade de mandar a bola pra fora do estádio.

E é por isso que as minhas pernas tremem quando eu chego na terceira base. Tudo bem, acontece com todo mundo de vez em quando, mas não é um sentimento muito bom. Por isso, vamos dar uma olhada em como eu faço para não suar frio pela responsabilidade.

PISANDO NA BASE

Na maioria das vezes não existe só uma única chance de fazer um *home run* numa revista, mas nosso foco aqui serão as cenas grandes de abertura, geralmente encontradas na primeira página de uma história. Ela pode ser a página mais importante de todas, não apenas uma cena comercial. Ela vai dar o tom pra todo o resto da história. Idealmente, essa página deve capturar a atenção do leitor, fazer com que ele leia a revista até o final.

Falando de um ponto de vista estritamente mercenário, é a cena que pode determinar ou não a venda para um novo leitor. Se a cena de página inteira não chamar a atenção dele, a revista pode ser condenada a mofar nas prateleiras. As primeiras impressões podem fazer toda a diferença.

Assim sendo, aqui está o nosso desafio: uma cena de ação mostrando o Hulk e o Demolidor se enfrentando numa rua de Nova York, cercados de escombros por todos os lados. O Hulk está dando um violento golpe no chão, e o Demolidor acabou de dar um salto pra se esquivar.

A REBATIDA

A primeira parte do meu trabalho com uma cena consiste em fazer uma série de pequenos esboços. Eles são bem soltos — os personagens não passam de palitos — mas é uma boa maneira de fazer as ideias fluírem com rapidez.

Os dois exemplos abaixo são parecidos. Em ambos estou usando as linhas de perspectiva dos prédios pra dirigir o foco de atenção. A **Figura A** é uma cena aérea mostrando nossos combatentes numa cratera de destruição, enquanto a **Figura B** está ao nível do chão, mostrando a batalha de um dos lados da rua. A perspectiva do primeiro esboço é interessante, mas as duas cenas sofrem do mesmo mal: os personagens estão muito distantes do leitor. Numa cena de página inteira, a não ser por algum bom motivo no roteiro, o melhor é sempre estar próximo da ação.

FIGURA A

FIGURA B

FIGURA C

OLHO NO LANCE

A próxima idéia, na Figura C, também é boa, mas nada de espetacular. Todos os elementos estão presentes (O Hulk, O Demolidor, a cidade ao fundo, etc.), mas não há nada de especial neles. Sempre que tenho uma idéia "razoável" como esta, dou uma repassada e tento imaginar novos ângulos que possam deixar tudo mais interessante.

FIGURA D

A Figura D já é um pouco melhor. Agora com a câmera posicionada por trás do Demolidor, o Hulk parece estar vindo diretamente em nossa direção, envolvendo o leitor na cena. O único problema aqui é que o Demolidor está de costas. Como eu quero desenhar os dois personagens de frente para o leitor, fiz estudos do Demolidor separadamente (Figura E). Acabei usando uma pose no estilo "olhando-mas-não-olhando-pra-nós", distorcendo a figura ao torcer o tronco do Demolidor na nossa direção e depois rotacionando sua cabeça de volta pro Hulk, o que deixa seu rosto pelo menos de perfil.

FIGURA E

FIGURA F

Eu também dei alguns retoques no Hulk. O movimento do seu golpe no esboço estava direcionado pro canto inferior esquerdo da cena, longe do Demolidor. Pra aproximar os dois, eu apenas girei o Hulk (Figura F). Como ainda não estava contente com o resultado, ampliei seus movimentos pra dar mais força ao seu golpe. Dê uma olhada na Figura G – agora, sim, ele parece estar socando violentamente a rua! O que nos leva ao próximo passo.

FIGURA G

STRIKE UM!

A Figura H ao lado é um esboço um pouco mais detalhado, que mostra os dois personagens juntos. "Mas por que ainda não está finalizado?", você pode perguntar. Bom, porque só agora eu percebi que a composição não funcionou muito bem. Lembra quando eu disse que é a cena grande de abertura que pode fazer o leitor ler ou não o resto da história? Mesmo que agora eu tenha um ângulo melhor, o resultado ainda não tem impacto suficiente. Este é o sentido de todo o processo: descobrir o que funciona e o que não funciona tão bem assim.

E lá vamos nós de volta pra prancheta de desenho.

FIGURA H

FIGURA I

FIGURA J

BELA BOLA!

Agora, sim: a Figura I está bem melhor.

Agora o Hulk está vindo bem na nossa direção, rasgando a calçada. Enquanto o Demolidor também está se atirando contra nós, sendo esmagado entre o Hulk e a câmera. Os dois ficaram tão próximos que dá até pro Demolidor sentir o cheiro do brócolis que o Hulk comeu no almoço.

Num esboço melhor trabalhado (Figura J), eu girei o Hulk um pouco mais pra ampliar a força do seu soco, e também coloquei mais estilhaços em volta do Demolidor. Logo atrás do gigante, você pode ver as linhas que indicam onde eu pretendo desenhar alguns prédios pra compor o cenário urbano.

E aqui está o resultado final. Se esta cena fosse pra alguma história de verdade, eu sugeriria ao editor que colocasse o título na parte de cima, atrás do Hulk, com uma fonte vazada pra que os prédios pudessem ser vistos. E aposto que os créditos ficariam muito bem em letras brancas nos blocos de calçada espalhados pelo chão.

ESTE É O MEU JEITO de criar cenas de página inteira. Bem simples, não? Agora é a sua vez. Vá em frente e bote pra quebrar!

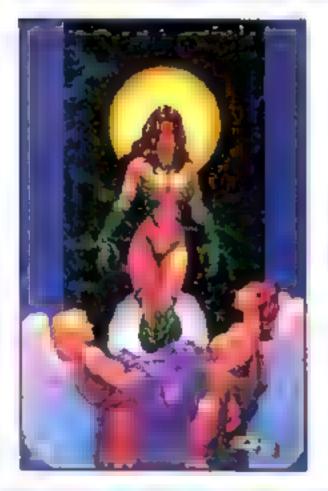
CAPAS POR FRANK CHO

Olá, pessoal! Eu sou Frank Cho (também conhecido como Garoto-Macaco), e a revista *Wizard* me pediu não só pra desenhar a capa deste livro que você está lendo, mas também pra mostrar como eu a fiz e pra explicar como você também pode fazer algo parecido. Bom, acima de tudo, treine bastante anatomia e perspectiva (este livro pode ajudar nos dois quesitos) seja simples, seja ousado e nunca se esqueça dos prazos de entrega. Pronto! Fácil não é mesmo? Espera. Que foi? Você ainda quer mais? Tudo bem. Depois de trabalhos como *Shanna*, *Marvel Knights: Homem-Aranha* e *Liberty Meadows*, acho que eu consigo falar sobre o assunto "Capas". Tudo se resume a criar imagens que as pessoas possam ver e sacar de longe, ou com uma mera batida de olhos. Então, aqui vai!

PONTOS

Os diretores de arte costumam querer que a capa dê o tom pra revista. Dependendo da publicação isso quer dizer que a capa deve ter a ver com a história. Só que na maioria das vezes – hoje em dia pelo menos – os editores preferem uma bela pose genérica e emblemática como esta que eu fiz pra revista *Amazing Spider Man*. Pra capas deste tipo (na verdade, pra qualquer uma) eu tento pensar no processo como se estivesse desenhando um pôster. Tem que ser algo que você consiga notar olhando do outro lado da sala, algo que salte na sua direção. Geralmente em capas assim, eu tento usar duas ou três figuras no máximo, mas o resultado fica melhor quando se trabalha com apenas uma.

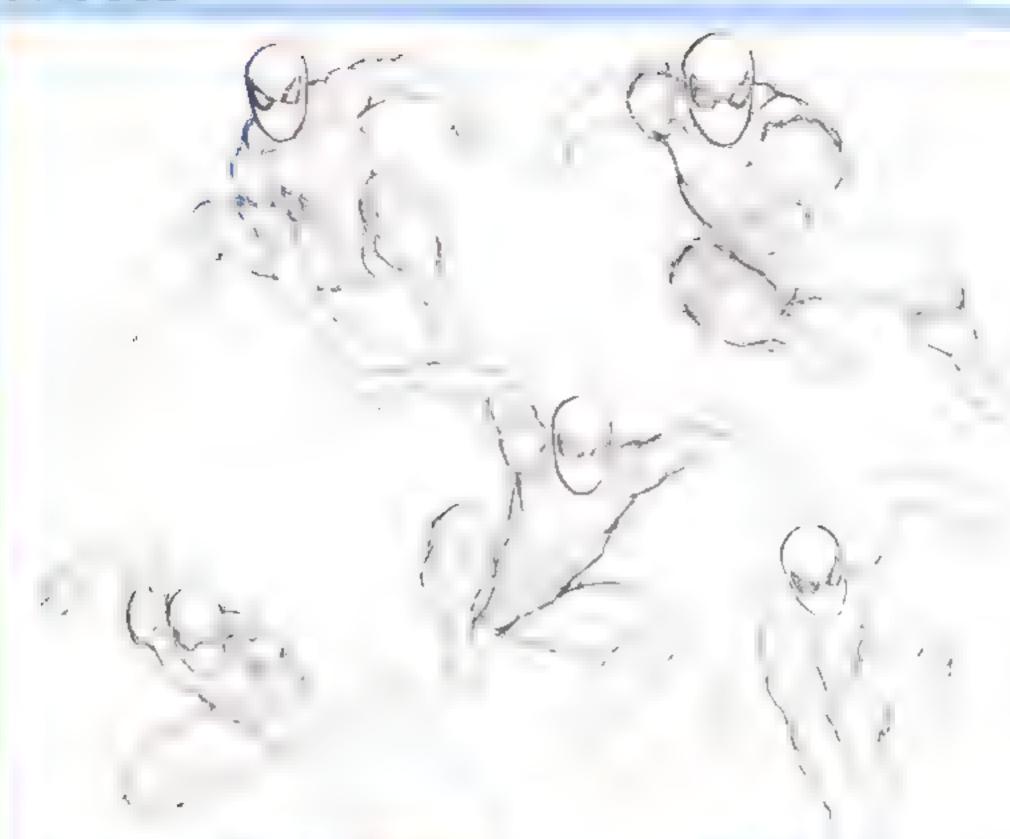
FAÇA UMA POSE

É importante que a pose escolhida pra capa reflita as características do seu personagem. Uma mesma pose não funcionaria bem tanto pro Homem Aranha quanto pro Superman, por exemplo. O Superman é um dos heróis mais poderosos do mundo e não precisaria fazer muita coisa além de ficar parado com cara de durão. Já o Aranha é um caso diferente. Como ele é um personagem cheio de energia, é sempre uma boa idéia colocá-lo saltando, como eu fiz na capa ao lado.

VIVE LA DIFFERENCE!

Você também não deve usar as mesmas poses pra homens e mulheres – e saiba que é muito mais difícil fazer capas com mulheres. Com homens você só precisa mostrar que eles são fortes e poderosos pra figura funcionar, ao passo que com as mulheres é preciso... sabe, enfatizar sua natureza curvilínea. É quase como fazer pose pra um concurso de biquíni – você precisa realçar as curvas e, ao mesmo tempo, também mostrar que a mulher é forte.

Lembre-se de deixar que a revista indique como a capa deve ser. Se for uma revista bem-humorada, tente fazer algo cômico na imagem. Se for uma história de ação, tente colocar os personagens em movimento.

FIGURA A

ESTUDO ARACNÍDEO

Pra uma capa do Homem-Aranha que me encomendaram, o diretor de arte pediu uma abordagem emblemática, mostrando o herói vindo em direção ao leitor. Eu peguei esta informação e esbocei quatro ou cinco opções. Mais uma vez, é importante frisar que a capa deve refletir fielmente o estilo do personagem. Você não pode desenhar o Aranha numa pose de vôo porque ele obviamente não saber voar. Tentei criar uma pose onde ele estava quase agachado, como se estivesse tomando impulso pra saltar, dando ao personagem uma linguagem corporal típica de um aracnídeo.

Finalmente optamos pela pose que melhor refletia o Aranha e que ao mesmo tempo mostrava sua qualidade emblemática. Foi assim que a Figura A acabou sendo escolhida.

UM SONHO DE LIBERDADE

Mas vamos deixar os super-heróis de lado por um tempo. Em publicações tipo *Trouble* ou *Liberty Meadows* eu uso basicamente a mesma abordagem emblemática, só que com um algo a mais. Procuro passar uma idéia por trás da capa, quase como se ela fosse a fotografia de uma situação. No caso de uma revista de humor como *Liberty Meadows*, geralmente bolo algo cômico, meio no estilo pastelão. Quase como uma daquelas capas incríveis do Norman Rockwell pro jornal *Saturday Evening Post*. A maioria das capas dele tem uma história por trás: parecem mais momentos capturados no tempo do que retratos de figuras icônicas. Mas eu ainda tento criar este tipo de capas como se fossem pôsteres, deixando a idéia por trás delas o mais clara possível.

CORPOS NO ESPAÇO

O que nos leva à capa que eu fiz pra este livro que você está lendo agora. Aqui estão algumas poses da Brandy que eu esbocei. Na imagem ao lado ela está inclinada, na outra está sentada numa árvore e na outra, apenas sentada no chão.

Por que estas poses em particular? Bom, porque o diretor de arte já tinha feito a disposição do logotipo e de todo o texto da capa, que ficaram em grande parte no canto superior direito do *layout*. Eu tive que dar um jeito de encaixar uma imagem no espaço em branco. Hoje em dia, com o uso dos computadores, isso já não é mais uma grande preocupação. É muito fácil pro diretor de arte manipular as imagens e liberar espaço pra título, créditos e seja lá o que for – mas, em geral, eu tento facilitar o processo deixando bastante espaço livre (e cumprindo prazos, é claro!).

FIGURA B

APELO INICIAL

Desenhar uma capa em grande parte se resume a encontrar uma boa pose e depois trabalhar em cima dela. É um pouco mais complicado quando estamos desenhando mulheres, porque você precisa encontrar algo que seja forte e dominante, mas ao mesmo tempo sensual. Eu passei um bom tempo esboçando algumas idéias, só que nenhuma delas era *sexy* o bastante pra mim.

Mesmo depois de chegar ao esboço da **Figura B** eu ainda não estava contente com o resultado, mas sabia que estava no caminho certo. Não sei como os outros artistas trabalham, mas eu basicamente fico rabiscando até finalmente conseguir a figura que imagino. É um processo bastante orgânico e quase que instintivo. Aqui está o que consegui no meu último esboço (**Figura C**)!

FIGURA C

O SHOW DE TRUMAN

Eu tento criar minhas poses de forma que elas consigam dirigir a atenção do leitor pro foco principal da cena, ou onde se encontra a piada. Neste caso, nós podemos ver o pato Truman vestindo uma fantasia de super-herói. Logo depois que terminei o desenho da Brandy, a pose heróica do nosso patinho veio quase que por acidente. E como já disse antes, em todas as minhas capas de *Liberty Meadows* eu tento contar uma pequena história. Como este livro é uma coletânea dos artigos da seção "Treinamento Básico" da revista *Wizard*, achei que colocar um pato fantasiado de super-herói tentado impressionar uma bela garota como a Brandy era uma idéia que, além de engraçada, também se encaixava perfeitamente no tema. A pose da Brandy sentada ficou muito sexy, e o Truman vestido de herói se relaciona bem com o tema do livro. Pra terminar, toda a composição bateu perfeitamente com o posicionamento do logotipo e do resto do texto pré-diagramado – a imagem encaixou como uma luva!

EM BUSCA DO TRAÇO PERFEITO

Assim que eu me decido sobre o esboço, dou uma refinada no traço, apagando um pouco das linhas mais soltas a lápis. Se ainda não estou contente com alguma coisa, tento encontrar alguma foto ou referência que me ajude a corrigir a pose ou parte do corpo. Se isso também não dá certo, muitas vezes acabo posando eu mesmo na frente de um espelho pra usar como referência.

Na maior parte do meu trabalho, meu traço costuma ser muito, muito solto, ao ponto de eu ser a única pessoa capaz de fazer a arte-final. Geralmente, faço uns 60% dos detalhes a lápis e os outros 40% eu defino durante a finalização, deixando muitas decisões pra serem tomadas no meio do caminho. Pra este trabalho aqui acabei fazendo o traço a lápis bem mais definido que o normal – não tão definido quanto as ilustrações do Adam Hughes, que mesmo a lápis já estão praticamente finalizadas, mas bem definidas. Foi muito legal. É sempre divertido tentar coisas novas pra variar.

PASSANDO TINTA

Na maioria das vezes eu faço o lápis e a arte-final ao mesmo tempo. Toda a minha arte-final é feita com uma caneta Pigma Micro, de ponta tamanho 02 (.30mm) ou 08 (.50mm). Este tipo de caneta é bem flexível: quando pressiono com mais força, ela faz linhas mais grossas; se uso menos pressão, consigo linhas mais finas. É quase como se eu estivesse trabalhando com um pincel. Depois de anos de experiência, meu traço à caneta acabou ficando muito parecido com traço de pincel, chegando a enganar muitas pessoas. Como o lápis estava mais bem definido, a arte-final foi mais rápida e fácil. Mas a espontaneidade do processo de finalização, onde você acidentalmente descobre alguma coisa legal, ficou um pouco limitada. Normalmente, nesta fase eu ainda estou definindo os detalhes!

PINTANDO O SETE

Tcharam! Em geral eu não colorizo meus próprios desenhos. Na maioria das vezes deixo a escolha da paleta por conta do colorista. Em alguns trabalhos, porém, eu gosto de deixar indicações, recomendando cores que me agradam. Tento sempre deixar a cor o mais simples possível, o que nos remete mais uma vez ao estilo pôster. Repare que as cores pra essa capa da Brandy passaram por uma rodada final de mudanças até ficarem no ponto.

VÁRIAS PESSOAS, incluindo eu mesmo, muitas vezes caem na armadilha de tentar criar uma imagem extremamente elaborada, com várias figuras e um cenário maluco. Às vezes eu me empolgo também. Mas quando paro, sento e começo a desenhar, passando pela fase do esboço e tentando chegar a um traço mais definido, percebo que preciso fazer cortes, tipo eliminar um pouco do cenário ou refinar os personagens, pra que o resultado não fique muito poluído pro leitor. Afinal, em se tratando de capas, a melhor saída é buscar um resultado simples, limpo e de impacto. Desta forma, as pessoas poderão captar a sua mensagem com uma única batida de olhos. Agora, se todas as suas tentativas falharem, é só desenhar uma mulher bem gostosa, porque é disso que a garotada mais gosta! Hahah!

Você pode encontrar exemplos do excelente trabalho de Frank Cho em publicações como Liberty Meadows, *da Image, e* Shanna, *da Marvel.*

ARTE-FINAL

POR JOE KUBERT

Desde o seu início, os cartoons eram desenhos elaborados com traços pretos. Para as ilustrações de jornais e quadrinhos usava-se o processo de impressão com clichês, pois antigamente a reprodução de tons de cinza era mais difícil e cara do que a dos desenhos feitos a traço. Como as linhas a lápis e fotografias possuem uma variedade de tons de cinza, o que tornava suas reproduções muito escuras ou com má qualidade, as ilustrações feitas a bico-de-pena eram muito empregadas por serem mais fáceis de reproduzir do que os traços a lápis.

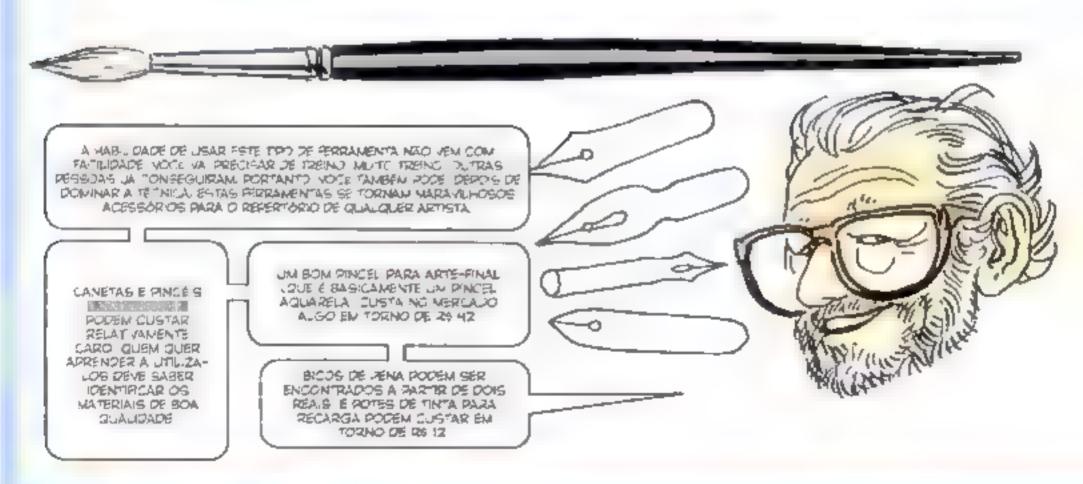
Com o passar dos anos, os desenhos feitos a traço preto se tornaram uma marca registrada dos quadrinhos. Contudo, com a invenção dos computadores, os processos de impressão foram aprimorados de maneira incrível. Hoje em dia, as HQs são impressas em papel de alta qualidade e com uma variedade imensa de tons e cores. Os quadrinhos atuais podem ser completamente coloridos ou finalizados com lápis, pincel seco ou aquarela, mas, mesmo assim, o traço escuro continua sendo a técnica mais utilizada.

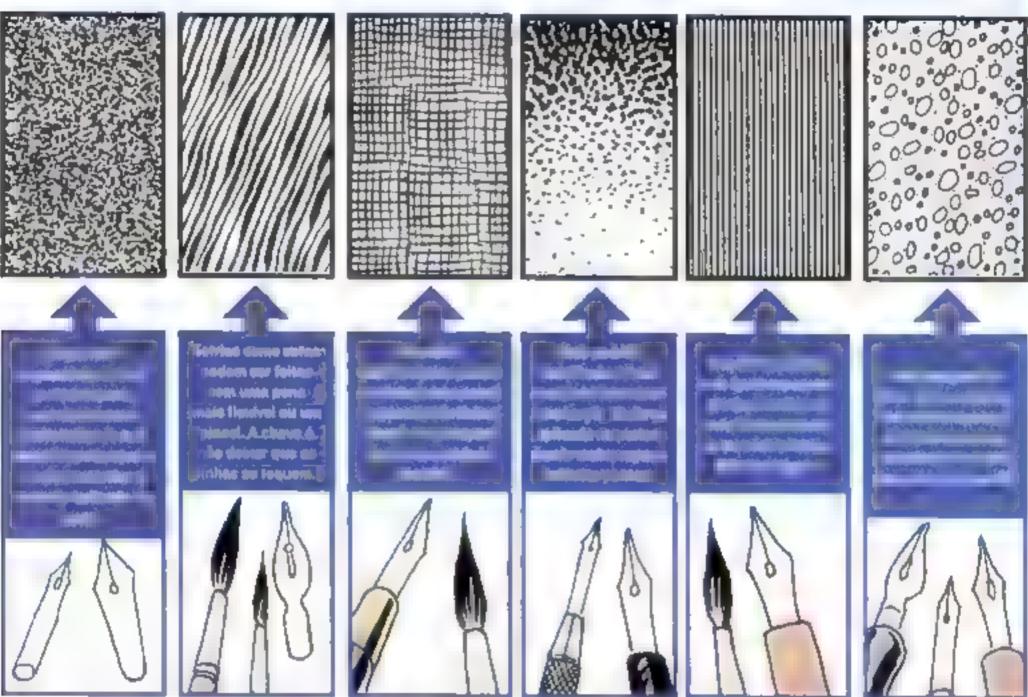
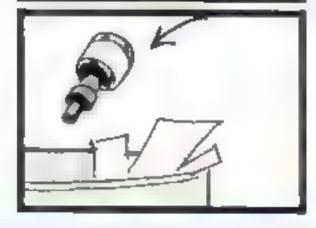
FERRAMENTAS DE TRABALHO

Usar instrumentos de boa qualidade é especialmente importante para os iniciantes. Até certo ponto, um profissional pode alcançar bons resultados com material de qualidade inferior. Um novato só vai experimentar frustração.

Eu uso um pincel nº 3 da marca Raphael. Ele é parte integrante de todo o material incluído nos meus cursos por correspondência. Descobri o pincel anos atrás, em Paris, durante uma visita a uma loja de artes com Will Eisner. Esse pincel também é usado por todos os alunos que frequentam meu curso de período integral, que tem três anos de duração.

Também costumo usar uma variedade de bicos de pena. Cada artista que eu conheço tem preferência por determinadas ferramentas ou materiais. Alguns escolhem as penas, enquanto outros gostam mais de pincéis. De qualquer forma, estes artistas já dominaram todos os instrumentos antes de escolher um como o seu preferido.

A esta altura é importante falar sobre papel. O material no qual faremos nossos desenhos. Se você não tiver uma boa folha de papel para trabalhar, as melhores canetas, pincéis e tintas serão inúteis. Papel de qualidade inferior deixará os traços de sua pena borrados, ou as linhas do pincel grossas demais, ou fará com que o bico de pena vaze, esparramando tinta e estragando completamente a arte-final. Faça alguns testes com o tipo de papel que pretende usar antes de começar o desenho. Eu pessoalmente uso a marca Strathmore, com gramatura 2.

TESTANDO PENAS E PINCÉIS

Treine os diferentes efeitos que as penas e pincéis podem criar numa determinada superfície. Mas não se apresse. Vá com calma. Ninguém consegue virar um bom arte-finalista tentando uma ou duas vezes. Repita os exercícios, várias vezes. Tudo o que você precisa é de tempo, prática e perseverança.

TINTA

Use apenas tinta à prova d'água. São muitos os fabricantes de tinta e a qualidade pode variar. Os profissionais costumam escolher alguma marca de sua preferência. Teste várias até encontrar aquela que funciona melhor para você.

A) Ao abrir um vidro de tinta pela primeira vez, mexa a tinta do fundo. Depois de muito tempo parado, o líquido e as partes sólidas da tinta se separam e precisam ser misturados de novo.

B) É bom agitar levemente o vidro de tinta antes de usá-lo. Mas certifique-se de que a tampa está bem fechada. São incontáveis os desastres causados por artistas que achavam que a tampa estava bem apertada, quando na verdade não estava.

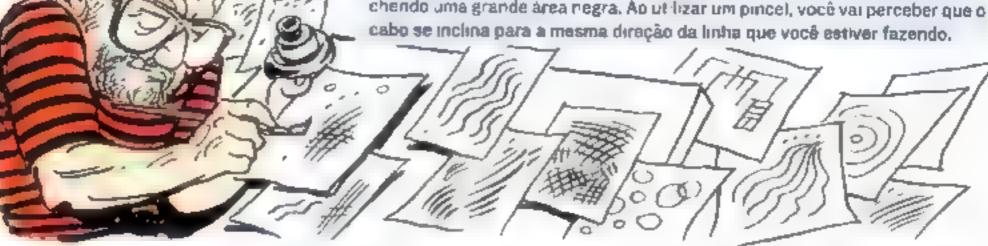
C) O líquido da tinta vai evaporar se o vidro ficar aberto. Caso perceba que a tinta não sai da caneta ou do pincel como deveria, isso pode ser sinal de que ela está grossa. Para resolver o problema basta adicionar algumas gotas de água comum e misturar bem.

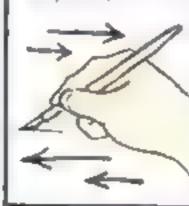
Se mesmo assim a tinta continuar espessa e empelotada, jogue fora. Ela estragou e você precisa comprar um vidro novo.

ARTE-FINAL

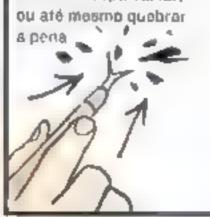
DIRETO AO PONTO

Aprenda a relaxar enquanto treina arte-final. Tente não segurar a pena ou o pincel com muita força — pegue leve! É muito cansativo manter uma pegada firme e constante e você não conseguirá fazer linhas suaves se seus dedos estiverem rígidos. Portanto, relaxe!

Sempre arte-finalize usando a ponta do pincel, a não ser que esteja preenchendo uma grande área negra. Ao utilizar um pincel, você vai perceber que o cabo se inclina para a mesma direção da linha que você estiver fazendo.

Desacelere o ritmo, e o pincel se inclinará para você.

Uma pincelada horizontal fará com que ele se incline para a direita ou para a esquerda dependendo da direção da pincelada.

Pinceladas curtas criarão linhas de finas para grossas.

Grandes áreas escuras devem ser preenchidas com pincel, não com pena.

Quando estiver usando uma pena, sempre deslize a ponta para baixo ou para os lados. Nunca empurre contra o papel. Isso pode fazer a tinta se esparramar, ou até mesmo quebrar a pena.

TRAÇO A LÁPIS VS. ARTE-FINAL

GOSTARIA DE FAZER UMA PAUSA PARA EXPLICAR ALGUNS PONTOS BÁSICOS SOBRE O TRAÇO A LÁPIS E A ARTE-FINAL. ARTE-FINAL É A APLICAÇÃO DE UM ELEMENTO EXTRA NO DESENHO.

ELA NÃO SUBSTITUI O TRAÇO A LÁPIS E NEM FARÁ COM QUE UM DESENHO RUIM FIQUE BOM. QUANDO ARTE-FINALIZA UMA IMAGEM, VOCÊ ESTÁ APENAS DANDO ACABAMENTO AO TRAÇO INICIAL COM UMA PENA OU PINCEL.

"Se as proporções de uma figura estiverem erradas, a arte-final não corrigirá isso."

"Se a anatomia estiver errada, a arte-final não corrigirá."

"Se a perspectiva estiver errada, a arte-final não a corrigirá."

"Embora uma arte-final malfeita possa estragar um bom desenho a lápis, uma boa arte-final não pode melhorar um desenho a lápis malfeito."

O QUE ESTOU TENTANDO DIZER É QUE, SE VOCÊ DESEJA SER UM BOM ARTE-FINALISTA, ANTES DE TUDO PRECISA SABER DESENHAR. TORNE-SE CAPAZ DE DESENHAR BEM. EU MESMO CONHECI VÁRIOS ARTE-FINALISTAS QUE TINHAM UM BOM CONTROLE SOBRE PENAS E PINCÉIS, MAS NÃO ERAM DESENHISTAS COMPETENTES.

QUANDO FAZIAM ARTE-FINAL SOBRE O TRAÇO DE UM BOM DESENHISTA, O TRABALHO FICAVA FANTÁSTICO. MAS QUANDO TENTAVAM FAZER O MESMO SOBRE O TRAÇO DE ARTISTAS MAIS LIMITADOS, O RESULTADO ERA UMA COMPLETA CALAMIDADE.

NÃO [illegible]!

Todas as pessoas que desenham tentam fazer o seu melhor. Isso faz parte do prazer (e frustração) de desenhar. Mas a busca deste objetivo muitas vezes resulta em um exagero, especialmente em relação à arte-final. Saber o que não fazer é tão importante quanto saber o que deve ser feito. Em se tratando de arte-final, menos é sempre mais. Ou seja, quanto mais simples e limpo for o resultado, mais eficiente será o desenho.

• Desenhos cômicos são um bom exemplo de arte-final com o mínimo de detalhamento possível. Este estilo de arte-final também é empregado em animação. Devido ao imenso número de desenhos necessários para criar movimentos e transições suaves, a simplicidade é uma obrigação.

• Muitos aspirantes a desenhistas acham que "simples" quer dizer fácil. Mas a verdade é exatamente o contrário. É muito mais fácil encher um desenho com milhões de detalhes do que aprender a discernir corretamente quais linhas são essenciais e quais podem ser eliminadas.

ESTILOS

Os estilos de arte-final são tão variados quanto os artistas que as produzem. Nenhum estilo é certo ou errado. O estilo de um artista deve estar em constante mutação. Ele é um reflexo do seu processo de aprendizado e o resultado de suas experiências. O estilo que você desenvolverá no futuro pode ser muito diferente do seu atual.

Este estilo é bem linear, com poucas diferenças no peso do traço. Parece ter sido feito com pena.

Este estilo também é linear, mas com maiores variações de espessura do traço. Talvez uma combinação entre pena e pincel.

Os contornos deste parecem ter sido feitos com pena, mas o estilo é marcado por fortes pinceladas de tinta.

Muito deste desenho foi feito com pena, adicionando profundidade e dimensão com sombras e as texturas foram elaboradas com linhas.

O FATOR COMUM QUE UNE ESTES ESTILOS É O SÓLIDO DESENHO BÁSICO, QUE DÁ UM BOM SUPORTE À ARTE-FINAL.

ARTE-FINAL

CORREÇÕES

Os lápis geralmente vêm com borrachas para apagar os erros cometidos. Quando se está trabalhando com tinta, a melhor saída é usar uma branca e opaca para fazer as correções. A tinta branca deve ter a consistência de uma coalhada. Se for muito fina ou aguada, o traço por baixo pode continuar aparecendo. Algumas vezes você vai precisar dar umas duas demãos até que o erro seja completamente coberto.

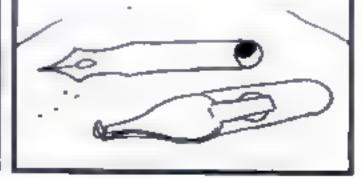
Um dos tipos de tinta branca é a solúvel em água. Isso significa que você não pode pintar por cima, ou ela irá descamar ou se misturar à outra tinta. Outro tipo de tinta é a plástica não solúvel, que não descama. É o tipo de fluido corretivo usado para corrigir erros de digitação em máquinas de escrever, e pode ser adquirida em formato de caneta ou pequenos potes.

Eu acho melhor fazer correções depois que a tinta já estiver seca e todos os traços a lápis tiverem sido apagados. A tinta branca tende a ficar suja se você fizer as correções antes de apagar o lápis.

MANUTENÇÃO DAS FERRAMENTAS

Cada artista desenvolve seu método próprio para cuidar das ferramentas. Aqui apresento como eu cuido das minhas. Como são ferramentas caras, eu sempre lavo minhas penas e pincéis depois de serem usados. E seco todos eles com um pano macio ou papel toalha.

A tinta tem a tendência de coagular no cabo dos pincéis. De tempos em tempos eu uso sabonete ou um detergente suave para limpar este acúmulo de tinta seca. Depois de tirar todo o detergente, eu costumo mergulhar os pincéis num pote com condicionador de cabelo e deixá-los ali por alguns minutos. Em seguida eu lavo o pincel com água mais uma vez e seco a ponta na posição vertical. Nunca deixe a ponta dos seus pincéis secar em formato curvo. Esta é a forma perfeita para estragá-los definitivamente.

As penas devem ser limpas depois de usadas. Se deixar que a tinta seque nelas, duas coisas podem acontecer: A) A tinta ressecada fará com que as linhas fiquem mais grossas, impossibilitando traços mais finos. B) Deixar a tinta na pena muito tempo vai dificultar a limpeza. Quanto mais tempo você levar para limpar a tinta das penas, mais incrustada no metal ela ficará.

ARTE-FINAL DE IMPACTO

POR STEVE LIEBER

Oi! Eu me chamo Steve Lieber e trabalho com quadrinhos há 18 anos, em projetos como *Whiteout*, *Estrada Para a Perdição* e *Hellboy: Contos Bizarros*. Estudei na escola de artes de Joe Kubert, e meu objetivo artístico é simples: contar boas histórias. Uma das maneiras de fazer isso é aplicar cuidadosamente composições de tinta preta em uma página, o que também é chamado de "demarcar áreas escuras". A disposição cuidadosa destas áreas sólidas de preto em um desenho feito apenas de contornos é o que separa um trabalho profissional de um amador. Áreas escuras bem colocadas fazem com que uma figura seja melhor compreendida e controlam o foco de atenção do leitor, além de incrementar a sensação de profundidade, estabelecer a direção da luz e dar um melhor aspecto à imagem. Numa história em quadrinhos colorida, a composição do preto ajuda o colorista a entender melhor suas intenções, e também pode evitar que um colorista amador acabe estragando o seu desenho. Agora, se você for fazer uma história em preto e branco, estas áreas escuras se tornam ainda mais importantes: elas são a nota mais alta do seu trabalho e a ferramenta mais eficaz para garantir que as imagens transmitam exatamente o que você deseja.

CONTROLANDO O FOCO

Eis aqui uma regra que deve ser lembrada por todos os artistas: a atenção do olho será sempre direcionada para o ponto com maior contraste. E em toda figura que você desenhar, decida qual será o foco principal – para onde você quer que o leitor olhe?

Não adianta responder "para todo o desenho", porque o leitor de uma história em quadrinhos vai ver seu desenho com o canto dos olhos, enquanto lê o texto dos balões, para em seguida continuar em direção ao próximo quadro. Seu desenho pode ter apenas um ou dois segundos para se fazer entender. Pergunte a si mesmo que tipo de informações o leitor precisa captar em cada figura e depois faça com que esta parte seja o ponto de maior contraste – colocando um objeto preto em contraposição a um branco, ou vice-versa. Na **Figura A**, o foco está direcionado para a arma, enquanto que na **Figura B** a arma se torna menos importante do que o cartaz na janela (a propósito, esta aqui é Carrie Stetko, a oficial de justiça americana de *Whiteout*, feita por mim e pelo Greg Rucka).

FIGURA A

FIGURA B

MOLDURAS

Uma técnica muito útil é criar "molduras" para as áreas mais importantes, ou dispor elementos escuros de forma que eles cerquem as áreas mais importantes da imagem. Na Figura C, usei partes escuras para criar um "anel" mais claro, tendo a caixa no ponto central, como se fosse o centro de um alvo. Perceba também o uso da mesma técnica na Figura B, que direciona sua atenção ao objeto na mão de Carrie.

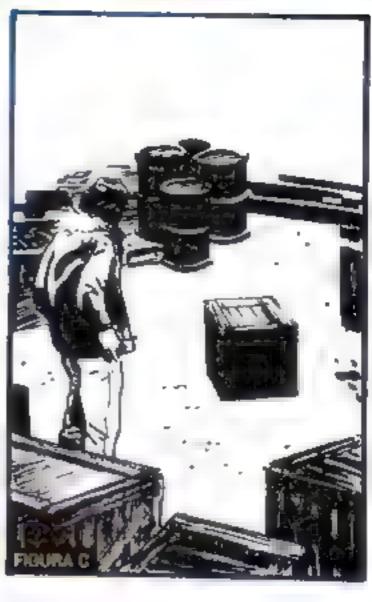



FIGURA D

FIGURA C

PLANOS DE PROFUNDIDADE

Para a maioria das pessoas, uma figura sem dimensão é chata, cansativa. É importante criar uma sensação de profundidade para que seus personagens existam em um mundo real e não pareçam estar apenas voando numa imagem chapada. Sobrepor objetos em cena é uma forma inicial de fazer isso. Veja como o recurso foi aplicado na Figura E, com Carrie e o poste se sobrepondo à cabana de Quonset, que por sua vez ficou por cima das construções mais ao fundo. Isso funciona, mas tudo fica mais fácil para o leitor se você também sobrepuser as áreas claras e escuras para mostrar o que está mais perto e o que está mais longe. Viu como a sensação de profundidade fica mais clara na Figura F? Imagine que as suas cenas têm três planos de profundidade – um com os elementos mais próximos, o chamado "primeiro plano", outro com os elementos intermediários, o chamado (hmm...) "segundo plano", e um outro mais ao fundo, que poderia ser o... hmm... "plano de fundo". Separar estas camadas ajuda o seu leitor a compreender melhor o que está perto e o que está longe durante aquele um segundo e meio que ele tem para contemplar a sua obra de arte.

FIGURA E

FIGURA F

PADRÃO DE POSE

Use áreas escuras para criar padrões. Este é um princípio muito básico, mas que requer um pouco de prática. Você não vai querer que seus quadros pareçam não ter nenhum equilíbrio. Tente configurar as áreas escuras de modo que elas formem um padrão agradável ao redor do quadro e ao longo da página como um todo. A Figura G não é nada mau, mas a Figura H está totalmente desbalanceada.

FIGURA G

FIGURA H

DEIXE A LUZ BRILHAR

Colocar as áreas de preto onde as sombras se projetam ajuda a dar um toque mais profissional ao desenho. É surpreendente o número de artistas que nunca se deram conta disso. A Figura I está muito boa, mas não vá desenhar algo parecido com a Figura J.

Além disso, veja como você pode criar um clima intenso usando apenas uma boa composição das áreas de preto. Existe uma grande diferença de sentimento entre uma imagem com áreas negras em toda parte e outra com apenas uma ou duas bem posicionadas. Tente decidir qual sensação você quer passar - "emoção", "velocidade", "perigo", "calma", "dignidade" - e depois procure organizar uma composição que enfatize este sentimento.

FIGURA I

FIGURA J

ESCONDE-ESCONDE

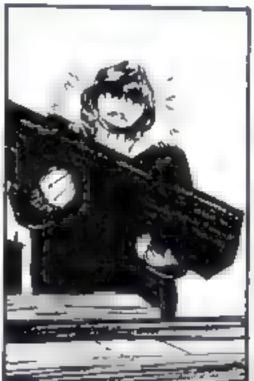
Lembra que eu disse que o foco de atenção é atraído para o ponto de maior contraste? Bom, o inverso também é verdadeiro. Os leitores tendem a ignorar as áreas de menor contraste. Se colocar uma textura bem detalhada em cima de outra parecida, você cria uma espécie de camuflagem. Em determinados momentos você pode utilizar esta técnica para ocultar elementos menos importantes, mas cuidado para não camuflar partes relevantes da figura! Faça com que elas se sobressaiam! Na Figura K, a bota da esquerda se destaca. Já a da direita fica perdida no meio do cenário.

NA TANGENTE...

Um dos erros mais difíceis de se evitar numa página são as tangências, ou seja, a organização acidental de elementos que resultam em uma imagem que parece chapada e confunde o leitor. Tente posicionar as áreas de preto de forma que se torne claro onde um objeto termina e o outro começa. Na Figura L, eu intencionalmente incluí várias tangências, que estão marcadas com vermelho na Figura M.

FIGURA K

FIGURA L

FIGURA M

ALGUMAS DICAS. faça cópias reduzidas de seus desenhos a lápis e depois coloque papel vegetal por cima deles para planejar as áreas escuras usando uma caneta marca-texto. Não se preocupe com os detalhes — faça traços fortes e grossos cobrindo as áreas de preto. Pegue o papel com as áreas escuras demarcadas, vire a página de ponta cabeça e veja se mesmo assim seu olhar ainda está sendo direcionado para o que você quer. Outra dica é olhar a página de uma certa distância ou olhá-la com os olhos semicerrados. Também tente esboçar modelos vivos usando carvão macio, para se familiarizar com a composição de imagens com grandes áreas de preto. Estude os mestres da arte em preto e branco: Alex Toth (*Zorro*), Milt Caniff (*Terry e os Piratas*), Wally Wood (em antigas revistas da EC Comics), A. Williamson (outro mestre da EC), Bernie Wrightson (*Frankenstein*) e outros.

Quando faço minha arte-final, tento sempre olhar a folha com olhos semicerrados ou a seguro na frente de um espelho para ter uma outra visão dela. A figura tem profundidade? Meus olhos estão sendo direcionados para as partes mais relevantes? Estou contente com os padrões de preto? Existem muitas tangências bagunçando as coisas? Alguma parte importante ficou camuflada? É necessário prática para ficar bom nisso, mas é assim que as coisas funcionam em qualquer tipo de aprendizado que valha a pena. Boa sorte!

Steve Lieber é capaz de muito mais do que fazer artes-finais de impacto. Ele também escreveu The Complete Idiot's Guide to Creating a Graphic Novel *(O Guia do Completo Idiota para Criar uma Narrativa Gráfica), da Editora Penguin.*

LUZ E SOMBRA

POR JIM CALAFIORE

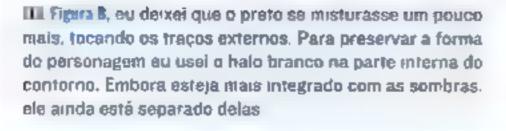
As histórias em quadrinhos são feitas em preto e branco. Não, eu não estou me referindo apenas às publicações independentes que não podem se dar ao luxo de impressão com quatro cores. Todas as HQs são feitas em preto e branco. É assim que todas começam e, de certa forma, é como todas terminam. Os coloristas completam e aprimoram o desenho, mas não dão novo sentido a ele. Se uma página não funciona bem apenas em preto e branco, isso quer dizer que o desenhista ou arte-finalista não fizeram bem seu trabalho. É isso o que torna a maneira de trabalhar com as sombras tão importante.

A interação das áreas de preto e como elas se contrapõem em relação às áreas mais claras pode definir o movimento, o clima e a ambientação de uma cena. Dito isso, estou aqui para mostrar a vocês como trabalhar com luz e sombra. Assim sendo, acenda as luzes e pegue um lápis.

AO [illegible] DA [illegible]

Vamos começar com um exemplo extremo. Aqui nós temos uma série de quadros com o Thor cercado de preto, ou imerso em sombras. Eu lidei com esta interação de três formas diferentes. Isso não quer dizer que apenas uma delas seja a correta. Use qualquer técnica que melhor se adapte à situação e ao seu estilo.

■ **Figura A** tem um halo branco contornando todo o nosso herói. O halo separa Thor do fundo preto e não deixa que o fundo interfira na força do traço que o contorna.

■ Na **Figura B**, eu deixei que o preto se misturasse um pouco mais, tocando os traços externos. Para preservar a forma do personagem eu usei o halo branco na parte interna do contorno. Embora esteja mais integrado com as sombras, ele ainda está separado delas.

A última opção, a **Figura C**, permite que as sombras do personagem se mesclem com o preto ao seu redor. Agora ele está mais imerso nas sombras, quase que nadando dentro delas.

LUZ E SOMBRA

FIGURA D

FIGURA E

FIGURA F

BRINCANDO COM AS SOMBRAS

O uso das sombras pode incrementar a narrativa e criar clima.

Na Figura D, nós temos um homem, obviamente numa sala em algum lugar. Nós vemos a parede atrás dele e parte de uma porta, mas poucas outras coisas estão no caminho da informação.

Na Figura E, eu peguei uma fonte de luz – uma janela fora do quadro – e cobri o resto da sala com sombra negra. Clima instantâneo. Note como não há nenhum halo separando a figura da sombra. Isso puxa você para dentro do quadro, conectando-o diretamente com o clima da sala.

Finalmente, na Figura F, sem alterar a tomada, adicionei um único elemento às sombras e o coloquei num ambiente bem específico.

BURACOS

Não se preocupe achando que deixar áreas escuras poderá prejudicar a compreensão (Figura G). Claro, nossos olhos dizem ao nosso cérebro que não podem ver os braços e pernas do Justiceiro (não se preocupem, fãs do Castle, que eles continuam ali.) Como nós já vimos uma forma humana antes, nosso cérebro usa esses dados ao traduzir a informação. Em outras palavras, ele completa o que falta para nós e quase conseguimos ver o restante do Justiceiro.

Nota rápida: quando decidir se deve ou não usar sombras pesadas e grandes áreas negras, mantenha o seu personagem em mente. Por exemplo, a menos que a história especificamente pedisse, eu não usaria muito preto no Superman. Na verdade, se tivesse a chance, eu não usaria nenhuma sombra nele, contando mais com o espaço em branco e detalhes para preencher seu mundo. O Homem de Aço é um personagem positivo, que vive num mundo brilhantemente colorido.

FIGURA G

DICAS PROFISSIONAIS

PRETO E BRANCO

Com personagens de uniformes escuros como o Pantera Negra há muito mais interação entre as áreas de preto dentro da própria figura. Nestes casos, eu gosto de deixar que tais áreas corram juntas, evitando a confusão visual. Se ele tivesse um emblema no peito, como o Demolidor, eu o cercaria de preto para que se projetasse como um sinalizador.

Deixei a parte interna da capa bastante aberta aqui para servir como demonstração. Este não é o melhor jeito de lidar com ela, confiando demais na cor para completar a imagem. Com os exemplos à direita, eu preenchi inteiramente a parte interna da capa com preto.

FIGURA H

FIGURA I

Na Figura H, eu não alterei o sombreamento do braço. Embora ainda esteja compreensível, não funciona muito bem. Ele está ligado demais à capa e quase sendo sugado para dentro dela.

Na Figura I, eu adicionei alguns brilhos ao braço. Estes halos permitem que o braço se projete e venha mais para frente. Também ajudando neste efeito está a sombra da capa sobre o braço. Sombras projetadas por objetos podem aumentar o efeito de tridimensionalidade de um desenho. A pesada sombra sobre o antebraço faz com que o antebraço pareça estar emergindo dos recessos mais profundos da capa.

A SOMBRA DE UM GIGANTE

Silhuetas facilmente identificáveis podem substituir o desenho dos personagens de diversas formas. A sombra do Hulk, por exemplo, carrega quase tanto peso quanto o próprio. O pobre infeliz na imagem está sendo praticamente esmagado por ela. Cercado por tanto preto absoluto, eu quase não posicionei sombras pesadas dentro da figura, mas as que eu fiz sangram para dentro da sombra do Hulk, mantendo o azarado sujeito preso de encontro à parede.

JUNTANDO AS PONTAS

Muito bem, vamos colocar estas técnicas em prática. Aqui está o Wolverine em uma situação não muito boa. Tendo passado por algum tipo de luta e aparentemente sem perceber a presença do Dentes-de-Sabre, ele está parado em frente a uma grade. Não é um grande obstáculo para o Wolverine, mas como elemento visual ela o prende, aumentando a tensão. Para intensificar isso eu deixei a sombra da cerca projetada sobre ele. A jaula agora o afeta "fisicamente".

Também impedi que quase todas as sombras do Wolverine se encontrassem com o plano de fundo negro. Assim sendo, ele continua separado do fundo, e mais em primeiro plano (para fazer isso, usei halos internos aqui, assim como fiz na Figura B do Thor na primeira seção desta coluna).

Em contraste, todo o preto do Dentes-de-Sabre, incluindo as áreas escuras do seu uniforme, estão se fundindo com o plano de fundo (sim, desta vez eu usei a técnica de sombreamento descrita na Figura C do Thor da primeira parte). Nós conseguimos o efeito de que ele está emergindo ameaçadoramente das sombras. Poderia o Dentes-de-Sabre realmente chegar furtivamente por trás do Wolverine? Claro que não, mas isso cria uma imagem bem legal.

DICAS PROFISSIONAIS

E ISSO É TUDO: É claro, as sombras também podem esconder algumas limitações, como o fato de que eu não consigo desenhar um auto-retrato decente. Este sou eu à direita. Sério! Obrigado por ter lido, e tome cuidado com as sombras!

ESPAÇO NEGATIVO

POR GREG HORN

Olá todo mundo. Eu sou o Greg Horn. Antes de desenvolver minhas técnicas de pintura, eu fui desenhista por muitos anos, o que me deu um ótimo conhecimento básico sobre *design* e composição, que usei tempos depois nas minhas ilustrações coloridas. Hoje nós vamos estudar alguns dos conceitos por trás do "Espaço Negativo". E o que é isso? Bom, não é o lugar onde o Aniquilador dá suas festas particulares! Espaço Negativo é uma poderosa ferramenta do artista, e nesta lição vou revelar a vocês alguns dos seus segredos. Com o bom uso dos Espaços Negativos, você pode conseguir um melhor equilíbrio da composição e uma maior sensação de luz no *chiaroscuro* e elementos escuros.

POSITIVAMENTE NEGATIVO

Este primeiro desenho é um bom exemplo destas técnicas. Aqui, as formas escuras que usei pra criar o Espaço Negativo estão visualmente definindo a curva do quadril da mulher, da cintura e das costas sem usar nenhum contorno. As tatuagens em preto sólido das pernas moldam as formas arredondadas de seus adoráveis membros, dando a ilusão de profundidade e escorço.

O aspecto mais importante de uma ilustração com Espaço Negativo é o planejamento da composição antes mesmo de começar a desenhar. É uma boa ideia decidir de antemão os lugares em que vão ficar as áreas escuras e claras dentro dos Espaços Negativos e Positivos. Sem um bom equilíbrio entre estas áreas, a cena pode ficar difícil de entender, como neste exemplo.

ESPAÇO NEGATIVO

FIGURA A

FIGURA B

VOCÊ ESTÁ CERCADO

Espaço Negativo é o termo usado pra descrever as áreas ao redor do objeto principal. A área ocupada pelo objeto principal (como você já deve ter adivinhado) é o Espaço Positivo. Acima, esta simples imagem da Elektra (Figura A) foi criada apenas preenchendo as áreas de Espaço Negativo ao redor dela com preto. Em resumo, este é um desenho da Elektra feito sem na verdade desenhá-la.

Eu devo admitir: um plano de fundo completamente preto é muito cansativo, certo? Então o próximo passo é dividir o cenário aplicando áreas escuras no Espaço Negativo que se relacionem com as áreas claras no Espaço Positivo.

DEMARCANDO TERRITÓRIO

Na vida real não há contornos, e omiti-los de seus desenhos pode aumentar o realismo das cenas. Linhas invisíveis dependem do cuidadoso planejamento das áreas de preto para que elas funcionem corretamente.

Demarcar áreas escuras é a técnica de dispor as áreas de preto no desenho para dar mais corpo à composição – estas áreas escuras podem ocupar Espaço Negativo e Positivo. Se combinar os conceitos da demarcação de áreas escuras com o desenho de Espaço Negativo, você pode chegar a uma ilustração como a Figura B. Veja como demarquei as áreas escuras no espaço negativo, para que elas correspondam com as áreas claras de Espaço Positivo adjacentes e vice-versa – existem áreas escuras o suficiente ao redor do capuz dela para mostrar a forma claramente sem um contorno, criando uma "linha invisível". Linhas invisíveis também foram criadas dentro do Espaço Positivo deste desenho – o contorno do pulso direito dela não foi desenhado aqui, mas ficou sugerido pelas bordas das braçadeiras e cabelos.

FIGURA C

FIGURA D

INVISIBILIDADE PARA SER VISTA

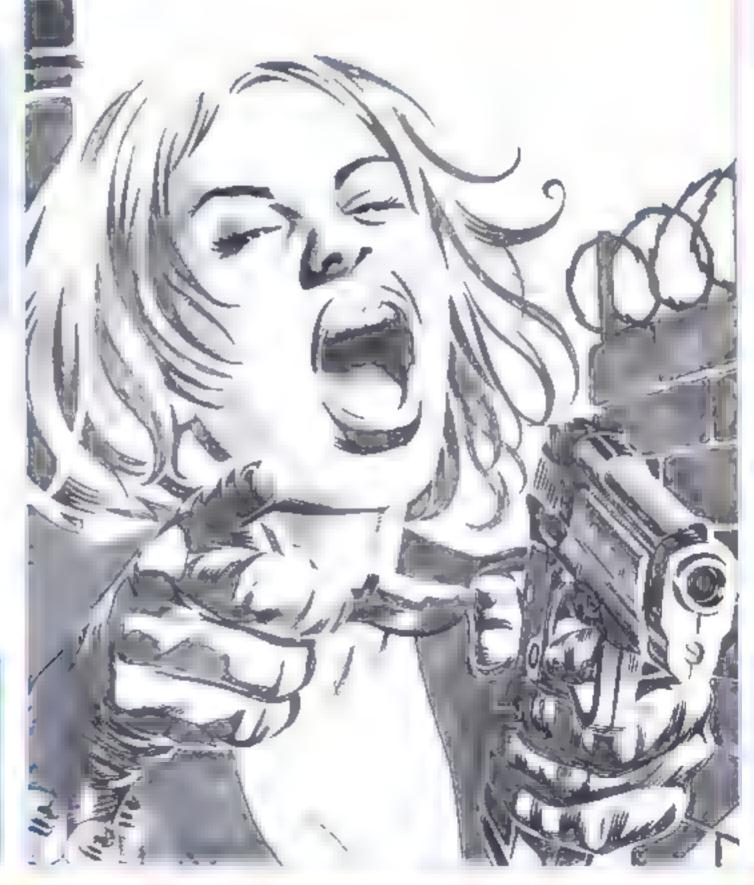
No desenho à esquerda (Figura C), não há contorno para representar o braço da Elektra, mas a demarcação de áreas escuras no Espaço Negativo mostra claramente as bordas do Espaço Positivo para o leitor. Eu preciso confiar que os leitores vão conseguir compreender estas linhas invisíveis em suas mentes. Para completar, as formas escuras que representam as braçadeiras são curvas pra dar a ilusão de volume ao seu braço.

SAINDO PELA TANGENTE

Em desenhos feitos apenas com linhas, tangências são uma coisa horrível, mas em ilustrações com linhas invisíveis, as tangentes são cem vezes mais letais pra clareza da cena. Tangência é o termo usado pra descrever o efeito de confusão causado por linhas de diferentes elementos da cena se intersectando inadvertidamente. Este efeito é piorado se as linhas estiverem indo numa mesma direção. Veja um exemplo exemplo extremo na Figura D. É praticamente o mesmo desenho da imagem à esquerda, mas as formas diagonais do cenário se confundem com as linhas das braçadeiras, e o cabo da adaga *sai* intersecta com a moldura da janela. Além disso, a lâmina não cai sobre uma área escura de Espaço Negativo, o que nos deixa com um Picasso em preto e branco, mas ninguém daria nenhum centavo por ele. Se você planejar bem o seu Espaço Negativo na fase de esboço, poderá evitar estes problemas chatos.

UM PASSO ALÉM

Depois de entender todas as armadilhas do Espaço Negativo, você pode criar composições mais complexas. Neste desenho, eu dei um passo além demarcando áreas cinzas, usando linhas paralelas como tonalidade de cinza. Note como uma linha invisível é criada onde o tom de cinza na bochecha dela destaca a ponta do seu dedo.

DICAS PROFISSIONAIS

"O metrô de Nova York é o lugar mais inspirador pra eu trabalhar. Eu criei minhas histórias naqueles vagões durante anos."
— Alex Maleev, *Demolidor*

CHIAROSCURO, PORÉM

Os mestres renascentistas desenvolveram a poderosa técnica do *chiaroscuro* no século XIV pra dar às suas pinturas realismo, ambientação e atmosfera, e funcionou muito bem, eu acho, se é que você curte aquelas tralhas do Rembrandt. O termo se referia ao artista que usava luz e sombra para retratar um espaço tridimensional. Hoje em dia o conceito existe sob uma variedade de nomes nas pinturas e no cinema, mas a idéia continua a mesma. Nas histórias em quadrinhos, os caras do estúdio Garjin fizeram um excelente trabalho usando estes conceitos. Além disso, é claro, *Hellboy* é um fantástico exemplo da ambientação que pode ser criada com o claro e o escuro.

Um bom exemplo de *chiaroscuro* no cinema são as cenas finais de "Apocalypse Now", onde ocorre um enlouquecido encontro entre os personagens de Marlon Brando e Martin Sheen. Seus rostos ficam parcialmente encobertos pelas sombras, e a luz e as trevas parecem refletir o confronto entre os personagens. A iluminação e a abordagem geral deste filme tiveram um grande impacto em mim e mudaram o meu jeito de abordar a arte. Lembro-me de desenhar quadros dos meus personagens com exatamente a mesma iluminação do filme.

FONTES DE SOMBRA

Para mim, o *chiaroscuro* é um estado de espírito em todas as fases da ilustração. Mesmo nos esboços mais básicos, eu estou pensando sobre onde as fontes de luz vão estar e como as sombras afetarão a coerência da cena. Ao mesmo tempo, penso no posicionamento de objetos escuros e claros, e nas silhuetas. Por exemplo, a imagem à esquerda do Wolverine obviamente usa áreas escuras para representar as sombras, mas também existem outras áreas escuras representando silhuetas (as folhas), e outra área escura representando um objeto de cor preta (a máscara). Existem várias fontes diferentes de preto, e todas elas devem ser levadas em conta para que a composição funcione.

OS MESMOS CONCEITOS EM CORES

Tudo o que foi discutido nas páginas anteriores pode ser transposto diretamente de imagens em preto e branco pra figuras coloridas. À direita está Kat Farrell e o Juiz, de *Deadline*. Primeiramente, usei as técnicas de *chiaroscuro* nesta pintura projetando as áreas escuras para perto das áreas mais claras. Este cuidado com a composição me permitiu completar a parte inferior da cena com névoa e ainda assim manter a clareza da imagem. A demarcação das áreas escuras deu à cena mais força e legibilidade – veja como as mangas pretas da blusa da Kat ajudaram a separar as mãos do casaco, e o seu caderno branco foi planejado de antemão para ficar sobre uma área escura e criar contraste. Em relação ao Espaço Negativo, ele foi feito para ser branco na maior parte, em meio-tom ao redor do Juiz (cujos contornos são quase todos pretos), e mais escuro onde a névoa cobre. Todas estas coisas me ajudaram a criar uma pintura claramente definida com o mínimo de contornos e linhas invisíveis.

A capa da revista *Viúva Negra I* foi feita usando os mesmos princípios, mas eu dei mais ênfase aos brilhos, já que o uniforme dela é escuro e o cenário também. Minha outra alternativa seria clarear o Espaço Negativo ao redor dela, mas isso poderia prejudicar o clima da cena.

BOM, foi divertido! Eu trabalho apenas com arte pintada hoje em dia, e é sempre um prazer voltar às minhas raízes de desenhista. Sou muito grato pelos fundamentos que aprendi desenhando a lápis. Se não tivesse aprendido a lidar com o preto e branco, minhas técnicas de pintura nunca teriam se desenvolvido para ser o que são hoje!

O trabalho de Greg Horn pode ser apreciado nas capas das revistas Mística e Emma Frost da Marvel, e não se esqueça de dar uma olhada em seu álbum, lançado pela Image Comics, A Arte de Greg Horn

SILHUETAS POR EDUARDO RISSO

Silhuetas são verdadeiras ferramentas quando se está criando histórias em quadrinhos. Para você, que está começando a desenhar, é importante, antes de tudo, fazer um bom trabalho em cima do personagem ou objeto que a silhueta representará *antes* de realmente transformá-lo numa silhueta. Isso pode parecer óbvio, mas já vi muitos artistas repetirem o mesmo grande erro: desenhar o contorno de uma figura sem saber o que originalmente estaria ali e acabarem fracassando no final.

Quando comecei a desenhar pensei que as silhuetas tinham um uso limitado, mas com o passar do tempo eu descobri que podia romper estes limites.

SALVA-VIDAS

Passei a usar silhuetas quando os prazos de entrega começaram a me sufocar e eu tinha pouco tempo para cumpri-los. Eu não queria que a qualidade do meu trabalho caísse, por isso comecei a usar silhuetas como áreas escuras para chegar a um certo clima, mas sem abusar muito. Sabendo que a maioria dos leitores aprecia detalhes nos desenhos, eu teria que usar a inteligência se fosse cobri-los de preto. As **Figuras A e B** mostram como as silhuetas podem dar vida a um quadro sem sacrificar muito os detalhes.

FIGURA A

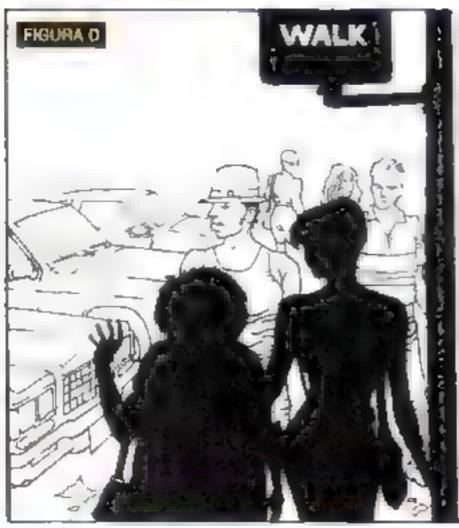
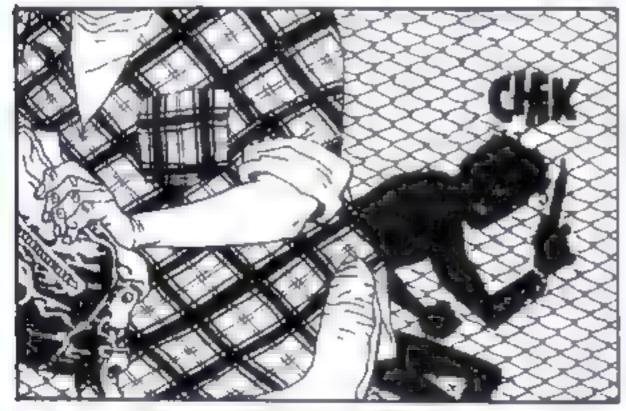
FIGURA B

DIA E NOITE

O uso correto das silhuetas pode ajudar em várias situações, como por exemplo numa cena noturna já ambientada (Figura C). Elas são rápidas de se fazer e cenas noturnas não são muito detalhas mesmo. E também, quadros com silhuetas não confundem ou distraem o leitor quando ele está acompanhando uma seqüência. Com uma boa composição e a iluminação adequada, um quadro de silhuetas escuras pode resolver muitos problemas e passar a mensagem correta.

Mas nem sempre é noite nos quadrinhos. Em cenas à luz do dia, as coisas ficam mais complicadas. Por outro lado, o que é o sol senão uma poderosa fonte de luz? Debaixo de sol forte, toda e qualquer coisa projeta sombras! Na Figura D, por exemplo, eu posso brincar com as silhuetas em plena luz do dia, projetando uma sólida sombra negra sobre alguns dos personagens. Aqui, os personagens são silhuetas devido à sombra projetada pelos prédios que cercam a rua onde eles estão andando. Desse jeito, eu posso fazer os leitores prestarem atenção em elementos importantes da história.

DICAS PROFISSIONAIS

FIGURA E

ENQUADRAMENTO

Uma coisa que sempre me preocupa é como separar precisamente o plano de fundo do primeiro plano. Se você conseguir encontrar o enquadramento certo, poderá obter resultados bem satisfatórios com as silhuetas. Dê uma olhada na Figura E. Novamente tirando vantagem das sombras dos prédios caindo sobre os personagens, eu cobri o secundário com preto. Não estou preocupado com o personagem, a não ser pela mudança da sua expressão facial no resultado final da sequência. Enquanto isso, eu poderia ter escolhido deixar o personagem principal em silhueta e o resultado não teria mudado muito, mas eu quis enfatizar sua atitude inocente. Deixá-lo visível e colocar o secundário em silhueta foi a escolha certa.

NEGATIVIDADE

A Figura F mostra uma boa oportunidade para uma silhueta negativa. Neste quadro, a silhueta me facilitou entrar na atmosfera de trevas onde a ação está acontecendo, criando uma forma alternativa de compor o enquadramento. Eu consegui enfatizar as características do personagem ao fundo sem perder o movimento sensual da garota em primeiro plano.

Lembre-se: você deve usar silhuetas como estas no momento em que elas forem relevantes ao que está acontecendo na história. É possível brincar com alguns detalhes para sugerir coisas mais do que mostrá-las, sem perder o foco do que realmente é importante dentro do quadro. Alguém pode cair na tentação de simplesmente mudar a cor de uma silhueta.

FIGURA F

ROSTOS DA MULTIDÃO

A constante busca para deixar meu trabalho o melhor possível me levou finalmente ao uso de várias silhuetas num mesmo quadro (Figura G). No momento certo da história (como sempre!), eu descobri que usar várias silhuetas podia aumentar o impacto do personagem principal sem que ele perdesse sua personalidade. Só não esqueça que os leitores ainda precisam ser capazes de reconhecer cada silhueta individual no meio da multidão de contornos. Você pode conseguir isso com uma boa escolha de roupas, cores de cabelo, acessórios do dia-a-dia, etc. Esse tipo de coisa também ajuda a separar os planos do desenho.

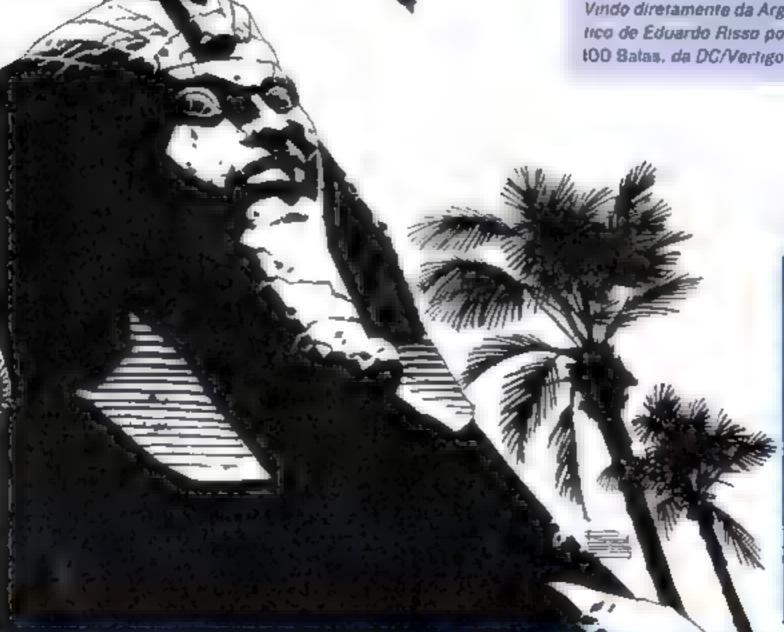
FIGURA G

BOA NOITE

Escolher a abordagem ideal para um desenho, quadro ou página nunca é fácil, mas eu gostaria de deixar você com este exemplo (Figura H). Eu o escolhi não apenas por questão de gosto, mas por ser uma das poucas ilustrações que eu concebi para ser usada como capa de uma revista. Normalmente deixo este trabalho para os que realmente sabe fazê-lo – meu trabalho é, sempre foi e sempre será narrar histórias de uma forma gráfica – mas o que eu quero dizer é que cada um de nós pode ir além dos próprios limites. Boa sorte na superação dos seus!

Vindo diretamente da Argentina, todo o arsenal artístico de Eduardo Risso pode ser visto nas páginas de 100 Balas, da DC/Vertigo

FIGURA H

DICAS PROFISSIONAIS

CLIMA

POR KELLEY JONES

Para começar, deixe-me dizer que este textinho sobre como desenhar histórias de terror mostra simplesmente o meu jeito pessoal. De forma alguma é o único caminho. Nesta coluna, estarei enfatizando algumas ideias ao invés de técnicas, porque é assim que o terror funciona. É tudo um grande jogo psicológico. Mas não se preocupe – vou te mostrar da forma mais simples possível como usar estas ideias para conseguir o máximo impacto nos seus desenhos.

Quanto aos pré-requisitos para criar uma boa ambientação na história, eu altamente recomendaria que você fizesse alguns cursos de cinema. Filmes e quadrinhos são muito similares em sua narrativa quadro a quadro. Esses cursos não apenas vão ensinar sobre preparação, plano de fundo e outros aspectos, mas também como realmente analisar o seu trabalho. Muito bem, este foi o meu sermão – agora apague as luzes e deixe rolar aquela música sinistra!

NARRATIVA SOMBRIA

Para começar, eu faço um esboço bem livre das minhas idéias usando um lápis macio de grafite azul. Neste exemplo, ainda não apaguei as linhas desnecessárias para que você visse a construção da cena e as escolhas que eu fiz até ela ficar completa.

Agora, uma ilustração de terror deve sugerir uma história para poder atrair a atenção do leitor devidamente. As silhuetas e a iluminação forte me ajudam a guiar o foco do leitor para as partes da imagem que farão isso.

Acho que os melhores resultados são obtidos quando eu olho para alguma coisa e me pergunto, "o que aconteceu" ou "o que *irá* acontecer?". Aqui, nesta figura, estou tentando causar repugnância em relação ao que aconteceu, bem como criar tensão sobre o que acontecerá em breve.

DICAS PROFISSIONAIS

O FINAL DA ARTE-FINAL

Ao arte-finalizar esta cena, usei um pincel de guache nº 3. Você deve tentar fazer a arte-final sem se preocupar muito com pisadas na bola. Manter a mão solta ajuda a cometer menos erros. Portanto, ataque os lápis e sinta-se livre para mover o papel. Isso deixa você "ver" a construção das linhas e decidir onde colocar as áreas de preto.

No intuito de criar a atmosfera da figura, vou usar texturas diferentes. Para fazer isso, dei pinceladas mais curtas e finas no casco da árvore, e pinceladas mais longas e arredondadas nas pedras. Na sombra, tentei manter as bordas limpas para que o leitor pudesse identificar o que é o objeto.

LUAR ASSASSINO

Para enfatizar o goblin e criar mais clima, adicionei uma Lua. Em vez de desenhá-la, coloquei uma folha de papel vegetal sobre toda a figura e prendi bem. Depois recortei todo o espaço onde estava o céu. Para conseguir um efeito aerografado, peguei uma escova de dentes velha e apliquei a tinta nela usando o pincel de guache. Umas duas ou três mergulhadas na tinta devem ser suficiente. Então eu puxei as cerdas para trás com meu dedo e as soltei. Faça isso a alguns centímetros de onde você quer efeito de *spray*, repetindo algumas vezes nas áreas que você quer mais escuras. Para fazer a Lua parecer mais luminosa, eu não a contornei com um fio preto. Isso a faz recuar para o plano de fundo e criar uma moldura para o goblin, além de escurecer ainda mais as sombras.

ACOBERTANDO OS FATOS

No estágio final você pode usar um pouco de tinta branca. Ela não serve apenas para apagar erros, mas também para complementar o seu desenho. Veja como as rochas ficam mais arredondadas e as raízes se estendem mais profundamente para dentro do preto.

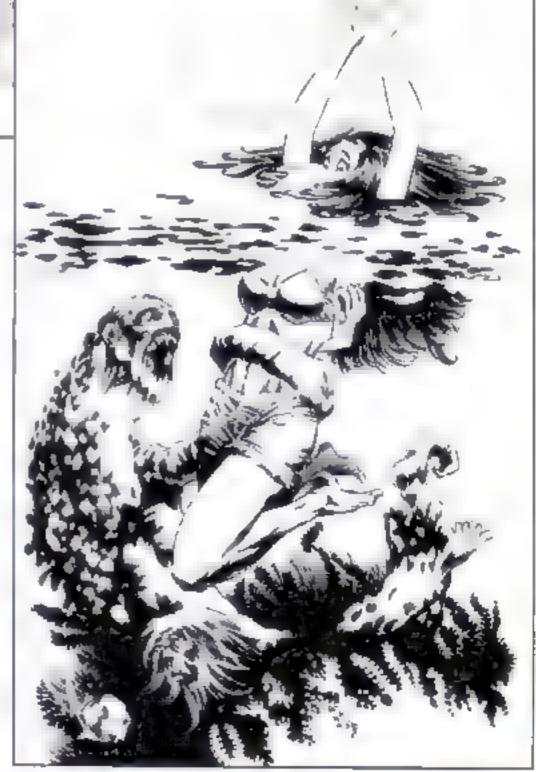
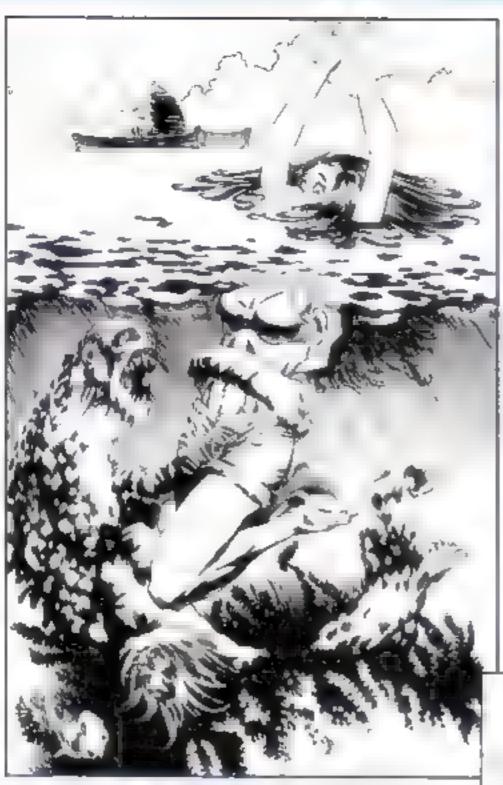
E é isso. Viu como o terror não se resume a tripas e sangue? Através da iluminação e silhuetas, eu posso sugerir a ação. Isso, para mim, é muito mais eficiente, porque o leitor pode usar a imaginação para completar os detalhes aterrorizantes melhor do que eu poderia desenhar.

AUTOCONFIANÇA

Neste esboço, arte-finalizei apenas parcialmente as áreas da arte. Você não precisa sempre desenhar todos os detalhes daquilo que você mesmo for arte-finalizar. Isso ajuda a dar mais vitalidade à figura e a desenvolver confiança nas suas habilidades. Também acho isso divertido porque vários "acidentes" legais podem acontecer. Neste desenho, por exemplo, o jeito como o cabelo se curva na superfície da água não estava no traço a lápis.

PINCELADAS DO MAL

Toda esta arte-final foi feita com um pincel. Isso ajudou a mostrar a correnteza e as ondas flutuantes da água. Tento sempre começar o trabalho com um pincel, porque ele deixa a ilustração mais viva e empolgante.
No monstro, enfatizei os pés e mãos usando o mínimo de detalhes possível, eu mal os contornei. O monstro ficou mais assustador com membros humanos, e a cabeça sem corpo no fundo do quadro dá uma dica sobre o possível destino da mocinha.

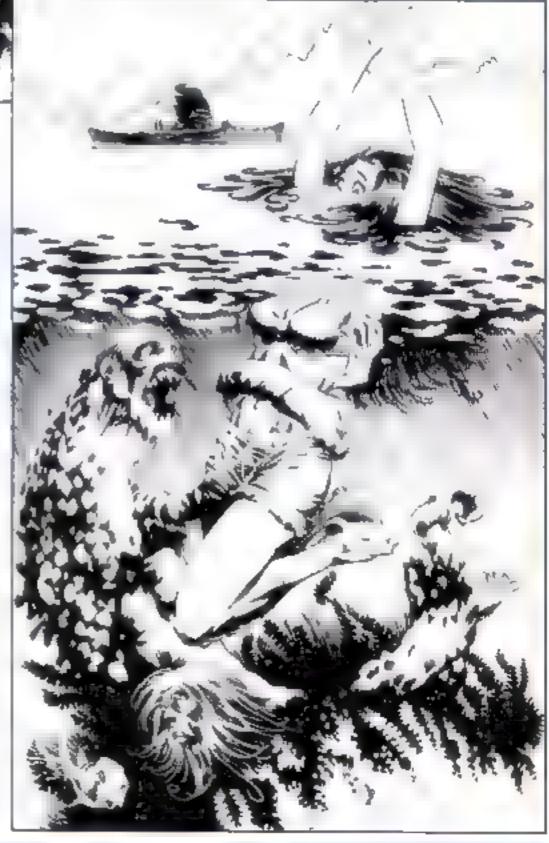
A ARTE DA FINALIZAÇÃO

Toda a arte-final nesta fase foi feita com uma ponta de pena crowquill. Você pode encontrar este tipo de material na seção de canetas para caligrafia nas lojas de equipamentos artísticos. Elas são mais flexíveis do que as técnicas (normalmente utilizadas para desenhar o contorno de elementos mais técnicos, como prédios ou máquinas), e por isso pode levar mais tempo até você aprender a usá-las. Elas são boas para elementos tipo bolhas e contorno das ondas, porque conseguem manter uma espessura consistente de traço. E nas linhas que vão para a superfície, a caneta "cede" um pouco, misturando-as como um pincel.

PAGUE UM, LEVE DOIS

Usar um pouco de tinta branca nas ondas da superfície e no cabelo da cabeça cortada ajudou a dar a ambas uma melhor definição.

A parte mais interessante deste quadro é que são dois desenhos em um. Se você cobrir a parte de cima e olhar apenas para a cena subaquática, ela por si só é um desenho interessante. Enquanto isso, na cena de cima, os olhos da garota demonstram que alguma coisa está errada, mesmo que você não veja o motivo. E o pescador, alheio a tudo, mostra o quão silencioso é o ataque, o que se torna ainda mais assustador

BOM ESPERO que este artigo tenha ajudado você a entrar no "clima" da coisa (desculpe a piadinha). Enfim, o melhor conselho que eu posso dar é: aprenda a ter disciplina para se sentar numa cadeira e desenhar horas e horas todos os dias. Assim que aceitar o fato de que seu desenho nunca será perfeito, você vai poder parar de gastar tempo se preocupando com isso. Tente também desenhar coisas que você não gosta para perder o medo de desenhá-las. Quando fizer essas coisas, você verá como o seu tempo vai ficar incrivelmente mais produtivo.

Kelley Jones mergulhou nas profundezas do terror em publicações como Batman/Dracula *da DC e* Cal McDonald *da IDW*

A EVOLUÇÃO DE UMA PÁGINA

POR TOM RANEY E SCOTT HANNA

RANEY HANNA

Muito bem, você tem uma história e uma folha de papel em branco. Como transformar isso numa obra de arte em preto e branco, pronta para ser reproduzida? Tom Raney e eu vamos mostrar um guia passo-a-passo de desenho e arte-finalização de uma página verdadeira da revista *Thor 50*. Além de *Thor* nós já trabalhamos juntos também em revistas como *X-Men*, *X-Men Millennium* e *Os Fabulosos X-Men*. Como na maioria dos quadrinhos, o produto final é o resultado de um trabalho em equipe. É assim que nossa parte é feita. Manda ver, Tom!

Quando recebo o roteiro de Dan Jurgens para a revista *Thor*, leio até o final, anotando algumas impressões gerais sobre o que acontece na história. Eu tento criar uma espécie de ritmo para a revista inteira, mas aqui estaremos trabalhando numa única página ou melhor, numa única imagem. Assim sendo, vamos começar!

FIGURA A

FIGURA B

STORYBOARDS

Esta é uma das partes mais importantes do trabalho. É aqui onde decido o que precisa fazer parte da página para que a história seja contada de modo claro. As composições são planejadas neste estágio. Os quadros das Figuras A e B estão em tamanho natural. Eu gosto de trabalhar com dimensões bem pequenas; se a imagem fica legível nesta escala, também ficará na versão impressa. Dan queria uma tomada forte do Thor, de baixo pra cima, mostrando os prédios de Nova York atrás dele e algumas nuvens carregadas de tempestade se formando acima. Minha primeira tentativa incluía todos os elementos necessários para contar a história, mas achei que ela precisava de algo mais para indicar um fluxo de movimentação da esquerda para a direita. Como nós lemos da esquerda para a direita, nosso olho automaticamente procura este tipo de movimento. Isso cria uma imagem mais confortável e imediata.

FIGURA C

LAYOUTS

Vamos agora para a página em si (Figura C). A fase de *layout* é onde eu posiciono todas as formas básicas. Neste momento, eu me preocupo com a proporção e a estrutura geral. Mas sem nenhum detalhe! É fácil se perder em partes pequenas da imagem, que são mais divertidas de desenhar, mas é importante planejar tudo desde o começo. Um planejamento pobre geralmente resulta em ter que redesenhar e apagar muita coisa várias vezes. Uma explicação rápida sobre meus equipamentos: eu uso uma lapiseira para esboços (grafite 2H), limpa-tipos e borracha, além de alguns esquadros e bolômetros.

ESBOÇANDO MOVIMENTOS

Manter o traço solto é a regra neste estagio de produção (Figura D). Agora eu começo a fazer a anatomia básica, as roupas e, apesar de não estarem aparecendo, as linhas de perspectiva. Tento deixar meus traços muito leves, porque quase nenhum deles vai acabar ficando na imagem final

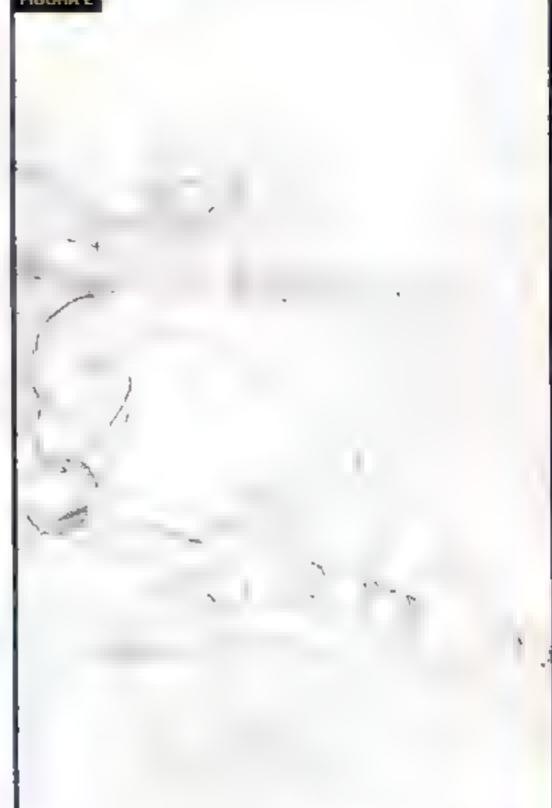



FIGURA D

FIGURA E

ENTRANDO NA LINHA

Aqui eu finalizo meu traço (Figura E). Repassei todas as linhas do esboço da etapa anterior e escolhi as que eu gosto, me certificando de que as roupas, os elementos (como o martelo do Thor) e o cenário estavam todos desenhados e presentes na pagina. Para mim, esta é a parte que toma mais tempo de todo o trabalho. Fazendo todo o traço externo primeiramente, eu elimino a necessidade de ter que voltar atrás depois. Erros são a erva daninha dos prazos de entrega!

DEMARCANDO ÁREAS ESCURAS

O preto serve para dar mais peso à página. Ele ajuda a direcionar o olho e a criar clima, por isso, tente sempre estabelecer um equilíbrio na composição. Eu queria que essa imagem parecesse bastante "sedimentada"; posicionando grandes áreas escuras na parte inferior cria uma idéia de "solidez", enquanto a separação das áreas escuras na parte de cima ajuda a deixar a ilustração mais leve (Figura F). E também, demarcar algumas áreas escuras em volta do rosto do Thor ajuda a direcionar a atenção do olho para lá.

FIGURA F

FIM DA LINHA

Chegou a hora da diversão. Aqui entra em cena todo o trabalho de detalhamento (Figura G): o cabelo do Thor, as nuvens, as rachaduras nos prédios, as texturas, a névoa, etc. Como nas etapas anteriores, eu tento manter um equilíbrio na página. Não quero que nada fique parecendo detalhado demais, ou que dei menos atenção para uma determinada área. Para concluir, gostaria de dizer que um bom planejamento desde o início sempre vai trazer os melhores resultados. Decida o que você quer realizar na página e ataque!

DICAS PROFISSIONAIS

[illegible]

PINCELADAS INICIAIS

Depois de receber os desenhos do Tom, geralmente eu ligo para dar meus parabéns pelo excelente trabalho! O traço dele é bem limpo e definido. De várias maneiras isso torna o meu trabalho mais fácil, porque grande parte das texturas, detalhamento e iluminação já foi feita. Por outro lado, passa a ser minha responsabilidade dar sequência a esse ótimo trabalho durante a transição para a arte-final e aprimorar o desenho, se possível.

Eu sempre tento analisar o estilo do artista com quem estou trabalhando. O estilo do Tom tende mais pro orgânico e fluido, não pro angular e rígido; é mais ilustrativo do que gráfico. Por isso, faço a maior parte do trabalho inicial com um pincel e tinta, com a intenção de manter a fluidez das linhas e do estilo. Se fosse com outro desenhista, eu poderia começar com uma pena em vez de pincel.

FIGURA H

PREENCHENDO A ESCURIDÃO

Eu começo com um pincel preto nº 4, pintando primeiro todas as áreas escuras maiores, os contornos principais do corpo e das mãos (**Figura H**). Isso me deixa visualizar rapidamente como está a iluminação principal, o equilíbrio entre as áreas escuras e ter uma prévia da forma final. Também é uma ótima sensação de conquista sentir que uma grande parte do desenho é rapidamente realizada.

Costumo começar pela parte inferior da página e vou subindo aos poucos. Ao começar com uma pena, geralmente trabalho a partir do canto esquerdo superior, para não borrar os traços. Nenhuma das minhas regras é permanente. Elas se ajustam conforme o trabalho. Cada página é diferente, portanto, deve ser arte-finalizada de forma diferente.

FIGURA I

PRETO NO BRANCO

Continuei com um pincel grande e finalizei as áreas escuras no céu (**Figura I**). Gosto de começar com a técnica de pincel seco (deixo a tinta secar levemente na ponta antes de usá-lo) nas nuvens para que elas fiquem com textura diferente da usada em cabelos. Enquanto estou na parte de cima, começo a detalhar o rosto, o cabelo e o pescoço. Para fazer os prédios, usei uma pena crowquill nº 102 e um esquadro para contornar as áreas escuras e fazer algumas das linhas retas antes de terminar a pintura do que deve ficar em preto. Prefiro usar pena em vez de caneta técnica, que só consegue produzir traços de mesma espessura. Esses traços são chamados de "linhas mortas" porque não têm vida. Com uma pena eu posso variar a espessura sem ter que trocar de caneta ou retocar os traços.

FIGURA J

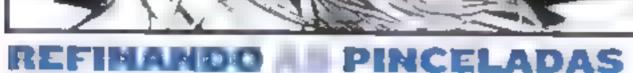
REFINANDO AS PINCELADAS

Agora eu mudo para um pincel preto nº3, para ter mais controle sobre os detalhes (Figura J em close). Meu foco principal aqui é o cabelo e a barba. Mais uma vez eu uso pincel para manter o fluxo e a textura dos pêlos dentro do estilo do Tom. Uma caneta poderia deixar o cabelo duro demais ou com ranhuras. Tom dá uma atenção especial aos cabelos, assim como eu. Detalhar este tipo de coisa é algo que requer prática e controle. Para muitos arte-finalistas iniciantes, o cabelo é uma das partes mais difíceis de trabalhar.

FIGURA K

BRAÇO E MACHADO

Depois de finalizar cabelo, barba e sobrancelhas, eu volto pra pena nº102 e começo a trabalhar no machado e braços do Thor (Figura K). Eu quero que o machado tenha uma textura metálica, por isso tento deixar suas linhas bem suaves e homogêneas. Uso a caneta junto com uma curva francesa pra dar um aspecto técnico e artesanal na cabeça do machado. As nuvens são mais grossas e feitas à mão livre pra dar mais naturalidade. Isso é muito sutil na versão impressa da imagem, mas ainda pode ser notado. Tais detalhes podem passar uma mensagem quase subliminar, que aprimora a ilustração.

FIGURA L

FIGURA M

TEXTURA

Agora que todas as áreas escuras e contornos já foram feitos, é hora de se concentrar ainda mais nos detalhes (Figura L). Pra fazer as pedras em primeiro plano e o martelo, eu uso uma caneta de ponta nº 108. Essa caneta é mais flexível, e pode fazer uma variação maior de linhas finas e grossas. Durante todo este tempo eu levei em consideração as texturas, mas agora elas são o foco. Os blocos de asfalto, o machado, a fumaça e as mãos do Thor devem todos ter uma aparência bem diferente. Tom é ótimo com texturas, o que me dá espaço pra aprimorar ainda mais o trabalho. Esta parte da página agora está terminada.

PONTA FIRME

O nível de detalhamento do Tom exige mais refinamento das linhas na arte-final do que outros desenhistas, então a maior parte dos traços a caneta é feita com uma caneta de ponta de nylon nº 102 (Figura M). No trabalho de outros artistas, eu chego a usar três ou quatro tipos diferentes de canetas pra alcançar vários estilos. Usando caneta e esquadro, eu fiz a arte-final das linhas principais do prédio mais próximo. Logo depois, trabalhei nos detalhes e nas sombras do Thor, terminei o machado, o martelo e dei mais alguns retoques nas nuvens.

A PÁGINA FINAL

O refinamento das linhas pode levar muito tempo, mas o resultado final vale a pena. Usando a mesma caneta, eu completei os detalhes no céu e do rosto do Thor. Depois, fiz a textura nos prédios, também usando uma série de linhas. Neste caso, decidi dar alguns toques a mais nas janelas, para ter uma variedade maior. Áreas escuras também foram adicionadas às janelas mais próximas ao personagem. Isso deu uma dimensão maior e melhorou o equilíbrio dos níveis de preto nos prédios ao fundo, e, mais importante que tudo, destacou mais o Thor.

Por último, finalizei o resto dos pêlos no corpo do Thor, a fivela no cinto, e a arte final está pronta.

O DESENHO ORIGINAL em preto e branco está completamente terminado, mas o trabalho de equipe continua. Dan Jurgens vai fazer os diálogos depois que receber uma cópia dos traços finalizados. A página é digitalizada e enviada ao colorista Dave Kemp, e em seguida para o letrista. Depois, é claro, nós temos que começar tudo de novo nas outras 2_ páginas para terminar a edição!

Tom e Scott deram suas marteladas artísticas em vários títulos, incluindo na série Renegados *da DC*

COLORIZAÇÃO

PELO ESTUDIO LIQUID! GRAPHICS

Nós sabemos o que você está pensando "Colorização?! Só pode ser brincadeira! Esses manés só precisam não pintar fora das linhas e pronto!" Mas, verdade seja dita, é praticamente impossível cobrir um tópico tão extenso como a colorização em apenas uma aula. Neste artigo, tentaremos levantar alguns princípios básicos da teoria das cores e explicar um pouco dos árduos processos necessários pra fazer o que a gente faz aqui, na Liquid! Graphics. Por fim, esperamos convencer vocês de que aquela caixa com 64 lápis coloridos, que veio com um apontador de brinde, já está bem ultrapassada.

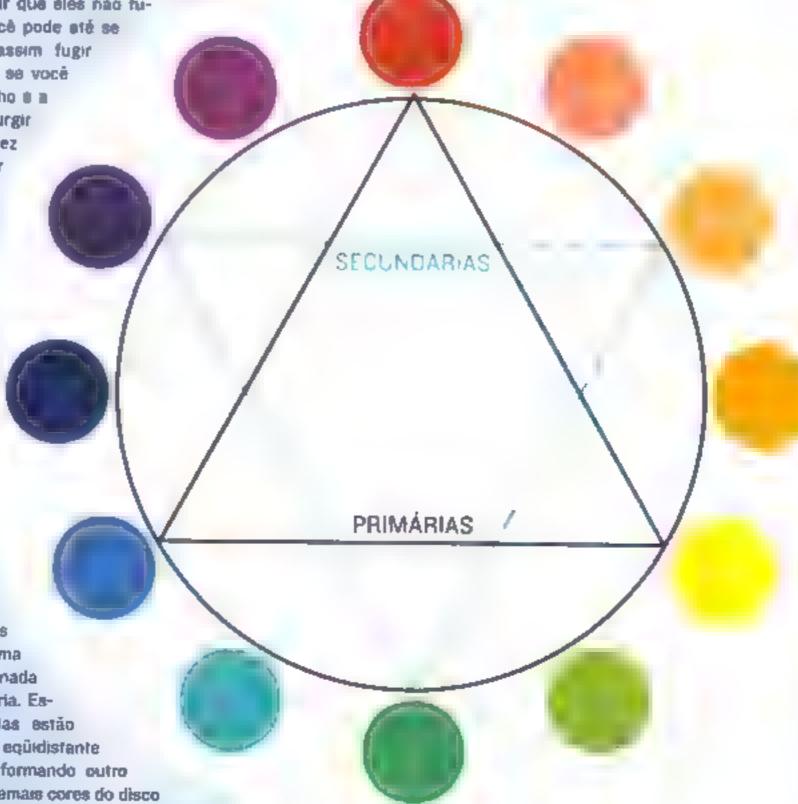
Você será o juiz.

RODA A RODA

Vamos falar sobre o melhor amigo de qualquer colorista: o disco de cores – uma ferramenta muito útil para planejar seus esquemas cromáticos e garantir que eles não fujam do controle. Você pode até se perguntar: "Como assim fugir de controle?". Bom, se você olhar pro seu trabalho e a palavra "carnaval" surgir na sua mente, talvez seja hora de recorrer ao bom e velho disco de cores. Pode confiar, ele não mente!

Dê uma olhada no diagrama de um disco de cores. As cores primárias são: vermelho, amarelo e azul. Veja como elas formam um triângulo equilátero ao redor da circunferência do disco.

As três cores secundárias são: laranja, roxo e verde. Elas são resultado de uma cor primária combinada com outra cor primária. Estas cores secundárias estão localizadas de forma eqüidistante entre as primárias, formando outro triângulo. Todas as demais cores do disco são terciárias, que resultam de uma cor primária em combinação com uma secundária.

Olhe novamente para o disco de cores como um todo. Você deve conseguir perceber como as primárias, secundárias e terciárias interagem umas com as outras.

TUDO AZUL

Já percebeu como certas cores podem passar determinada ambientação? É só questão de usá-las pra criar o clima certo! Quando for decidir que cores usar, lembre que cada cor gera sensações distintas.

Dê uma olhada nesta imagem da E.V.E., da nossa série *E.V.E. Protomecha*. Aqui (Figura A) nós temos a E.V.E. num fundo branco. Agora olhe para o mesmo desenho com um fundo vermelho (Figura B). O calor do plano de fundo aumentou bastante o impacto dramático da imagem. Ainda não acredita? Bom, passe para a próxima imagem. Aqui nós temos a mesma figura, mas com um fundo frio (Figura C). Agora a sensação que a imagem passa é de calma. Um enorme contraste em relação ao quadro anterior com fundo avermelhado.

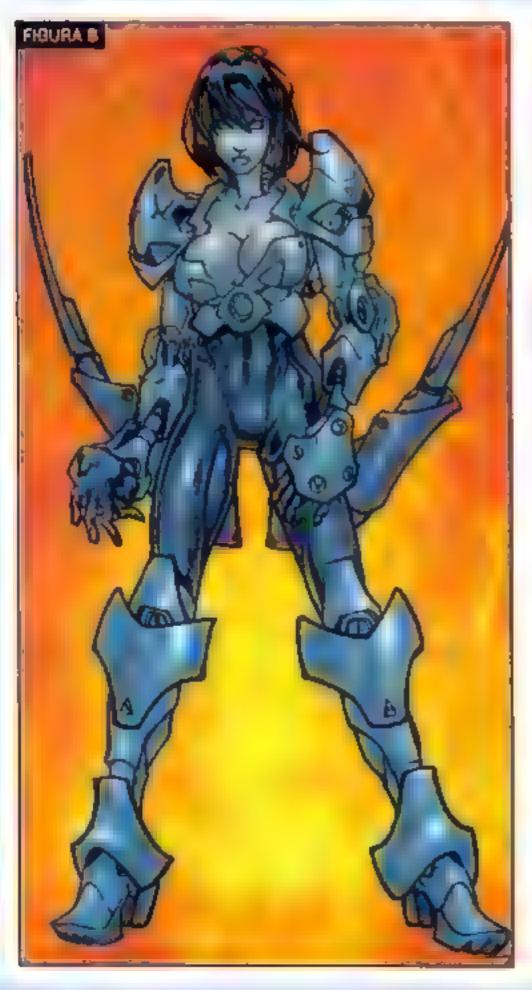
Aqui estão algumas sensações básicas e as cores que as sugerem.

Cores Quentes (vermelho, laranja) – calor e energia
Cores Frias (azul, verde) – frio e calma
Cores Claras (cores misturadas com branco) – clareza e liberdade
Cores Escuras (cores misturadas com preto) – tristeza
Cores Vivas (matizes brilhantes e coloridas) – animação

Por que você acha que os comerciais em geral são cheios de tons amarelos brilhantes?!?

FIGURA A

FIGURA B

FIGURA C

COLORIZAÇÃO

ESQUEMAS

Agora vamos falar sobre o esquema. Relaxe... isso não tem nada a ver com algum plano escuso contra os desenhistas que sempre perdem seus prazos de entrega. Esquema, aqui, significa uma combinação de cores usadas em conjunto pra criar determinado clima. Estes esquemas ajudam a seguir padrões previamente estabelecidos pra que tudo funcione direitinho. Use estes mapas, e eles poderão te levar aonde você quiser. São eles:

ESQUEMAS MONOCROMÁTICOS Seriam os esquemas mais básicos de todos – feitos com uma única cor. Em uma subcategoria estão os acromáticos, ou sem nenhuma cor. Mas eles não são assunto deste capítulo, certo?

FIGURA D

ESQUEMAS ANÁLOGOS (Figura D)
São esquemas feitos com base em qualquer grupo de três cores consecutivas do disco de cores. Escolha três, não importa quais!

ESQUEMAS COMPLEMENTARES (Figura E)
Composições baseadas na justaposição de uma cor com outra diretamente oposta no disco de cores – ou seja, a cor complementar.

ESQUEMAS CONFLITANTES
Combinam uma cor com outra à esquerda ou à direita da sua cor complementar.

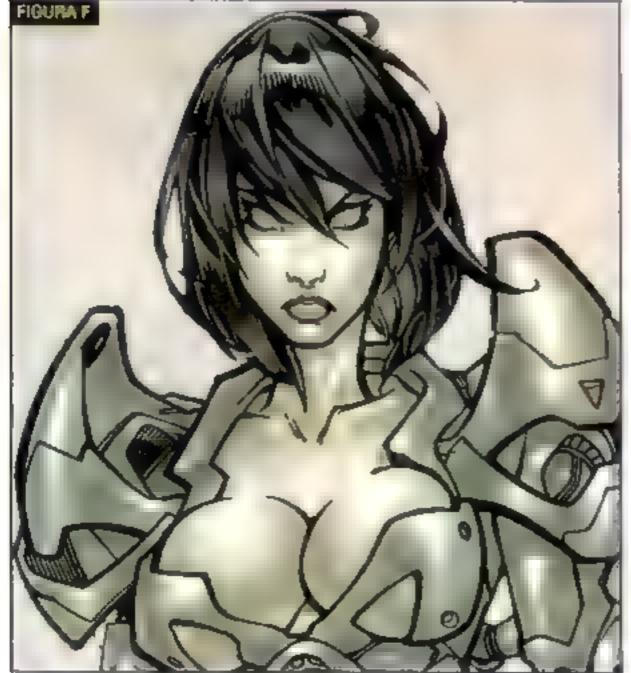
FIGURA E

FIGURA F

ESQUEMAS NEUTROS (Figura F)
São baseados em cores "neutralizadas" pela adição de preto ou de suas respectivas cores complementares, resultando em cores bem acinzentadas e, hã... neutras.

ESQUEMAS PRIMÁRIOS
Como o próprio nome diz, esquemas que usam cores primárias – vermelho, amarelo e azul.

ESQUEMAS SECUNDÁRIOS
Estes aqui... Já deu pra adivinhar? Sim, esquemas que usam cores secundárias – verde, roxo e laranja. Bem fácil, não?

ESQUEMAS DE TRIOS HARMÔNICOS
E por último nós temos esquemas que usam um de dois tipos de combinações possíveis: ou vermelho e laranja, amarelo e verde, azul e violeta. Ou azul e verde, amarelo e laranja, vermelho e violeta. Perceba como todas estas cores são equidistantes umas das outras no disco de cores. Legal, né?

UMA QUESTÃO DE ESTILO

Isso nos leva ao conceito mais importante de todos: o estilo. É agora que você pega as várias coisas que já aprendeu nas páginas anteriores e junta tudo. Misture tudo muito bem, adicione um pouco da sua personalidade e pronto: você tem seu estilo! Estilo é a parte mais crucial da colorização, e muitas vezes define um trabalho como "bom" ou "ótimo". Existem milhares de estilos por aí, e nós desafiamos você a desenvolver o seu próprio.

Numa das pontas do espectro temos a colorização chapada. Ela é mais usada em animes, e consiste, em sua forma mais básica, no uso de luz escura e clara pra dar um aspecto tridimensional aos desenhos. Muitas vezes isso é chamado de colorização em dois tons. No entanto, você pode facilmente adicionar outros tons a este estilo e, quando menos perceber, já estará usando três, quatro ou cinco nuances, mas ainda trabalhando com cores chapadas (Figura G). No outro lado do espectro, nós temos os desenhos completamente colorizados. Neste tipo de estilo, a idéia é tentar colorir sua ilustração da forma mais fotorrealista possível. Na maioria das vezes, os coloristas usam um estilo bastante aerografado pra imitar a realidade da melhor forma (Figura H).

FIGURA G

FIGURA H

ACHO QUE JÁ É O BASTANTE pra esta seção de baboseiras de Aron & Chris. A propósito, nós sabemos que externamente você gostaria de saber mais sobre técnicas de desenho, mas no fundo do seu tenebroso coração, nas partes mais sombrias e obscuras da sua alma, que nunca são reveladas a ninguém, você não vê a hora de ler estes nossos artigos. Admita, você adora cores. Muito.

Além de serem os criadores de E.V.E. Protomecha, *Christian Lichtner e Aron Lusen, do Estúdio Liquid!Graphics, já coloriram várias publicações, incluindo* X-Treme X-Men *e* Elektra Millennium.

EXEMPLOS DE ROTEIROS

POR BRIAN MICHAEL BENDIS

Você acha que está pronto para merecer a confiança do maior roteirista de quadrinhos? "É preciso confiar de verdade no seu colaborador," diz Brian Michael Bendis, o escriba super-star de publicações como *Homem-Aranha Millennium*, *Os Novos Vingadores*, *Demolidor* e outras séries de sucesso. "Eu digo ao meu desenhista: tá aqui um roteiro completo. Faça o que for preciso. É o seu trabalho."

Considerando que este aqui é o seu trabalho, Bendis e os caras da revista *Wizard* juntaram forças pra dar a você o tipo de roteiro mais adequado pra testar seu ânimo artístico. Ao lado dele e de seus colegas desenhistas Mark Bagley (*Homem Aranha Millennium*) e David Finch (*Os Novos Vingadores*), todos dando conselhos e comentários, esta é a oportunidade perfeita pra você colocar em prática todos os conhecimentos acumulados nas páginas anteriores deste livro!

FAZENDO DRAMA

O ROTEIRO: Ultimate Spider-Man #13, cena um

AMBIENTAÇÃO: Pela primeira vez, Peter Parker está prestes a revelar à sua melhor amiga, Mary Jane Watson, que ele é o Homem-Aranha.

BENDIS: "Esta é a minha edição preferida de toda a série, mas ela não estava nos planos. Eu disse ao Bill Jemas [ex-presidente da Marvel] e Joe Quesada [editor-chefe]: 'Esses personagens estão falando comigo, e eu sei que o Peter com certeza contaria pra Mary Jane que é o Homem-Aranha.' Especialmente por causa daquilo que geralmente acontece aos 15 anos de idade: ele está apaixonado. Ainda por cima, Mary Jane é sua única amiga. O garoto com certeza contaria pra ela. Eu dei a idéia e disse que isso abriria espaço pra várias novas histórias e o Bill acabou concordando. Dali em diante o trabalho passou do bom pra ótimo."

BAGLEY: "Eu sabia o quanto os fãs iam gostar desse tipo de coisa porque, naquele ponto, eu ainda não entendia o Brian muito bem. Sou meio conservador em relação aos quadrinhos -- quando peguei o roteiro da primeira edição eu me lembro de ter pensado, 'Pô, mas ele nem tá usando o uniforme! Que p---- é essa?!' Mas no caso desta história eu pensei, 'OK, isso vai ser interessante'. Então, quando a revista chegou às bancas, todo mundo adorou, e eu pensei, 'Bom, acho que o Brian sabe o que faz.' Isso me deu bastante confiança nele."

NADA DE TRAPACEAR!
OLHE PRAS REVISTAS
FEITAS COM ESTES
ROTEIROS DEPOIS DE
TENTAR DESENHAR
VOCÊ MESMO!

ULTIMATE SPIDER-MAN • EDIÇÃO TREZE (publicada no Brasil em MARVEL MILLENNIUM HOMEM-ARANHA • EDIÇÃO OITO)
POR BRIAN MICHAEL BENDIS

MARK: *Este roteiro vai exigir muito de você. Espero poder contar contigo, como tenho feito até agora, para deixar a atuação dos personagens sutil [illegible]vante. A velha máxima "menos é mais" deve ajudar muito a vender [illegible]*

Página 1-

1- Cena interior. Quarto de Peter Parker. Dia
MEIA PÁGINA, TOMADA DE LOCALIZAÇÃO
O cenário é o quarto de um nerd que adora ciências. Um pôster de Einstein na parede. Usar a edição número um como referência.
Mary Jane e Peter Parker estão sentados na ponta da cama do Peter. Mas nada está acontecendo, eles são adolescentes inocentes. Os dois estão cochichando, um perto do outro, mas não demais. Peter está um pouco ansioso. É um momento bem difícil para ele.
Os dois estão sentados em posição indiana e usando roupas comuns de escola.
MARY JANE
E então?

2- Peter arregala os olhos, encarando Mary Jane como se a sua cabeça fosse explodir de ansiedade e nervosismo.
PETER
Certo..
Eu, hã

3- Mary está esperando, paciente, mas bem humorada. O que Peter vai dizer?

4- Peter. Igual à cena dois, só que mais perto.
PETER (CONT.)
Eu tenho uma coisa pra te falar

5- Como a cena três.
MARY JANE
Tudo bem.

6- Peter está quase sem fôlego. Será que ele vai desmaiar antes de arrumar coragem pra falar?
PETER
É uma coisa... putz
Uma coisa importante

7- Como a cena dois. Ela fica esperando
MARY JANE
Tudo bem

Não sabe onde achar uma boa referência pra uma expressão facial? Use um espelho

Página 2 -

1- Câmera por cima dos ombros de Mary - Peter balança os braços como um juiz de futebol.

PETER

E v-você não pode falar pra ninguém.

Tipo... Ninguém mesmo...

2- Como a cena três da ultima página

MARY JANE

Tudo bem.

3- Como a cena um, só que mais perto. Peter tenta descobrir se Mary Jane está entendendo tudo

PETER

Nunca.

Nunca mesmo!

4- Como a cena dois.

MARY JANE

Tudo bem.

5- Como a cena três, só que mais próxima

PETER

Cê precisa me prometer

6- Como a cena dois.

MARY JANE

Prometo.

7- Como a cena cinco, só que mais proxima.

PETER

É sério, cê precisa me prometer.

8- O mesmo ângulo do dois, só que Mary está ficando impaciente

MARY JANE

Peter

9- Peter se afasta

PETER

Tudo bem.

BENDIS: "Preste bastante atenção nas cenas com uma só pessoa e nas que têm duas pessoas. As de uma pessoa são aquelas em que os personagens não estão sintonizados, ou estão pensando em coisas diferentes. Já as cenas de duas pessoas são pra situações em que elas estão em sintonia. Isso é uma coisa que eu aprendi nos filmes. Tem uma coisa subliminar sendo passada pros leitores, de que quando aparece uma cena com dois personagens, existe uma conexão entre eles, especialmente depois de uma longa série de cenas individuais, como na página anterior. É uma história bastante íntima, por isso você acaba dando muita importância às expressões faciais."

BAGLEY: "Eu tenho um vasto arquivo com rostos em diversos ângulos tirados de uma enorme variedade de revistas. Às vezes, quando preciso de um rosto maior, coloco a foto numa mesa de luz e, embora eu não copie, tento basicamente estruturar o rosto semelhante ao da foto. Procuro ser muito sutil com isso, e uso fotos só pra garantir que os olhos estão no lugar certo e o nariz no ângulo devido. Depois desenho o resto sozinho. Com muitos artistas que usam referências fotográficas, é só olhar pro rosto do personagem e você já sabe que ele copiou de uma fotografia. Isso pode tirar sua cabeça da história, razão pela qual eu tento evitar isso ao máximo."

BENDIS: "Eu sabia que o talento do Mark como desenhista vinha sendo altamente subutilizado, mas que ele podia tirar de letra essa edição, que é quase inteira de pura atuação dramática. Ele leva as expressões e atuação dos seus personagens muito a sério, o que é provavelmente a coisa mais importante no seu repertório. Várias vezes eu ficava arrancando balões de páginas porque o rosto do personagem já dizia tudo, ou até mais. Acho que o melhor elogio que eu poderia fazer a um desenhista é dizer que o meu diálogo se tornou desnecessário. Nesta edição, o primeiro esboço podia ter ficado um pouco mais cheio de blá-blá-blá, mas é só olhar pra cara da Mary Jane. O que mais falta dizer? Posso afirmar que me apaixonei pelo Bagley durante a produção desta revista."

BAGLEY: "Pois é, a gente tá pra casar, na verdade. E eu adoro judeus baixinhos e carecas. [risos] Sinceramente, nunca fui muito fã dos meus rostos. Eles eram meio caricatos demais, e estou tentando reduzir isso no meu trabalho. Se comparar aquele material com as coisas que eu faço hoje, já dá pra ver um grande avanço na estrutura dos rostos, e os olhos estão menores e menos caricatos. Atualmente, pra mim, as cenas de conversação nos roteiros do Brian são as que eu mais gosto de desenhar."

Página 3-

1- Peter fica olhando para Mary Jane. Ele não consegue formular as palavras

2- Mary espera. Ela está meio corada. Empolgada. Podemos perceber que ela imagina que Peter vai dizer que gosta dela

3- Peter encara MJ. Sua boca se abre como se ele fosse dizer alguma coisa, mas não diz

4- Igual à cena dois.

MARY JANE

Peter.

5- Igual à três.

PETER

Eu sou o Homem-Aranha.

6- Mary achava que ia ouvir um "Eu te amo". Por isso a última fala de Peter leva um tempo pra ser digerida.

UMA DAS HABILIDADES MAIS DIFÍCEIS DE SER DOMINADA? FAZER OS PERSONAGENS FICAREM PARECIDOS DE UM QUADRINHO PARA O OUTRO. PRESTE ATENÇÃO NO FORMATO DA CABEÇA DOS SEUS PERSONAGENS, NAS BOCAS, PENTEADOS E DISTÂNCIA ENTRE OS OLHOS

EXEMPLOS DE ROTEIRO

BENDIS: "Algumas vezes eu peço a exata repetição de certos quadros, porque a história tem muitas idas e vindas e as coisas precisam acontecer na hora certa. Mas o fato do Mark redesenhar cada quadro um pouquinho diferente do outro em vez de simplesmente reproduzi-los com uma xerox dá mais vitalidade à história. É engraçado: o Mike Oeming [desenhista de *Powers*] não xeroca mais seus quadros. O Michael Gaydos [desenhista de *Alias*] fazia isso e eu gostava. O Alex Maleev [desenhista de *Demolidor*] usa isso também, mas ele sempre reconfigura os quadros. Não existe jeito certo ou errado de fazer uma página de quadrinhos."

BAGLEY: "Páginas só com cabeças falantes podem ser um desafio, especialmente porque tento não reutilizar as mesmas imagens, nem mesmo quando Brian me pede, dizendo: 'QUADRO CINCO: Igual ao 3'. Eu tento separar as coisas visualmente, pra que mesmo durante uma conversa você possa entrar e sair de uma página, em termos de visual, isso deixa a história mais dramática. Se você der uma olhada nesta edição, vai ver que o Brian pede várias vezes a repetição de quadros. Embora eu faça isso algumas vezes — em geral eu faço o que ele me pede — não é exatamente aquilo. Brian confia na minha narrativa o bastante pra dizer, 'Tá bom, ficou legal'. Às vezes a coisa funciona tão bem, ou até melhor, do que aquilo que tinha sido pedido. Na verdade, em 76 edições, acho que ele só me pediu pra refazer uns três quadros. Sério mesmo."

Página 4 -

1- Cena bem próxima dos dois personagens de perfil. Peter está tentando acalmar uma Mary Jane muito confusa.

MARY JANE
O quê?
O que você disse?

PETER
Shhh!

MARY JANE
O quê?!

2- Peter está cochichando, seu dedo cobrindo levemente a boca enquanto ele fala e olha sobre os ombros para a porta fechada do quarto.

PETER
Eu sou o Homem-Aranha

3- Mary olha para ele, um pouco confusa.

MARY JANE
O Homem-Aranha?

4- Peter ainda sinalizando para ela falar baixo

PETER
É

5- Igual ao três.

MARY JANE
O super-herói?

6- Idem a quatro

PETER
Isso.

7- Mary franze a testa levemente. Ela para e pensa, ainda digerindo a informação

Está com dificuldades pra desenhar determinada cena? Tente assistir a um filme que tenha uma situação parecida. Ele pode ajudar você a achar o caminho

Página 5

1- Câmera sobre os ombros de Peter. Mary cai na gargalhada. Uma sonora gargalhada. Um riso contagiante, com os olhos abertos, como o da Julia Roberts.

MARY JANE
Ha ha ah ahhahahahah
Nossa... hahahah

2- Peter rola os olhos para cima.

MARY JANE (CONT'D)
Hahahahahahaa, ops...
Efeito sonoro: klump

3- Mary dá uma empurradinha no peito de Peter de brincadeira. O quadro mostra os dois personagens

MARY JANE (CONT)
Fala sério!

PETER
É sério.

MARY JANE
Pára!
Cê é mesmo um barato.

PETER
Fala mais baixo!

MARY JANE
Pára!

4- Peter rola os olhos para cima com cara de quem diz:"Eu sabia que ia ter de fazer isso..."

PETER
Eu sabia que ia ter de fazer isso

MARY JANE
BENDIS: "Essa edição é como uma peça de teatro com um ato só. Tudo acontece dentro de um quarto pequeno, e é quase só atuação. Eu sabia que o Mark se daria bem. Prestei muita atenção nisso ao escrever o roteiro. Eu passo o dia inteiro pensando nessas coisas. Roubo todos os truques do Scorsese [diretor de cinema] que você possa imaginar. Eu leio revistas de cinema feito um doido, porque ali tem um punhado de truques de narrativa que podem facilmente ser aplicados nos quadrinhos. Eu estudei essas coisas como um doente mental. E eu gosto do Mark, porque aprendi muito com ele sobre economia de estilo — a simples elegância de se contar uma boa história de super-heróis."

BAGLEY: "Quando comecei neste negócio, eu trabalhava com tramas soltas, mas agora, nos últimos 10 anos, o formato mudou pra roteiros completamente fechados. Isso facilitou meu trabalho, de certa forma, porque não preciso mais determinar o ritmo da história — isso já vem meio que pronto. Mas também restringiu um pouco o que eu faço, porque tenho de respeitar o que o roteirista escreveu. Por outro lado, o roteirista deve respeitar o fato de que os quadrinhos são uma mídia visual, e que visual é a minha parte do trabalho. Agora, se você encontra um roteirista que respeita o que você faz, e você também respeita o que ele faz, tudo funciona muito bem. Com o Brian eu tenho tido esse tipo de relação."

Página 6 -

1- Quadro grande. Mary está em primeiro plano, de costas para o leitor, olhando Peter, que dá um pulo e gruda na parede do quarto.

Ele salta bem no meio do pôster da parede, bem sobre o rosto do Einston.

Quadros grandes de Peter saltando pelas paredes podem ajudar a criar tensão. É um momento ao mesmo tempo íntimo e épico. Ninguém nunca tinha visto este tipo de coisa: um jovem pulando pelas paredes do seu quarto.

Este é um momento único nas histórias em quadrinhos de super-heróis. Cada cena deve ser memorável.

2- Quadro grande. Cena pelo ângulo de visão de Mary. Peter está grudado na parede com os dois pés e uma das mãos. Com a outra mão ele faz um gesto tipo "Tcharam!".

3- Cena aérea. Close da Mary olhando para cima, diretamente para o leitor. Ela está de olhos arregalados, ainda digerindo os acontecimentos.

QUANDO ACABA O TRABALHO DE UM ARTISTA? NUNCA! MESMO QUE O ROTEIRO NÃO PEÇA ISSO DETALHADAMENTE, FAÇA O LEITOR TER UMA COMPREENSÃO IMEDIATA DE QUEM SÃO OS PERSONAGENS USANDO NUANCES SUTIS. ENQUANTO A MAIORIA DOS JOVENS TEM PÔSTERES DE CARROS ESPORTIVOS NA PAREDE, TALVEZ UM SUJEITO CDF PREFIRA UM PÔSTER DO EINSTEIN

BENDIS: "Este é um grande momento. A história estava sendo contada através da perspectiva do Peter, e logo quando ele pula na parede a perspectiva muda para os olhos da Mary Jane. E do ponto de vista da Mary, é um momento ainda maior, já que não é todo dia que o seu namorado começa a andar pelas paredes [risos]. Você precisa tratar isso como se fosse a coisa mais importante do mundo, porque é exatamente o que isso é. Um momento chocante. Vale lembrar que, neste momento, não havia nenhum super-herói em *Homem-Aranha Millennium*, o que deixa esse acontecimento duplamente maluco."

BAGLEY: "Eu queria uma cena bem emblemática aqui. Queria causar um grande impacto visual – BAM! Ele grudou na parede! E bem no meio de um pôster fuleiro do Einstein! [risos] Até essa hora eu ainda não tinha entendido completamente o que Brian tinha em mente, por isso, estava tentando criar o maior impacto visual possível. Esta página também é uma das poucas vezes em que copiei exatamente o rosto da Mary Jane de um quadro pro outro. Fiz três outros quadros que mostram a reação dela no final da página, que funcionaram muito bem, eu acho, mesmo sem o Brian ter pedido por eles."

BENDIS: "Eu e o Bagley temos uma ótima relação. Sei muito bem o que ele quer, quais são seus objetivos e o que pode deixá-lo animado ou curioso. Nós conseguimos trabalhar no mesmo ritmo. Eu tenho a tendência de encurtar as cenas de ação pra um único quadro, e ele consegue pegar essas cenas e dizer, 'Ah, dane-se! Não dá pra fazer tudo isso num só quadrinho!'. Eu vim dos comics independentes, com meu jeito tagarela e cheio de firulas, e ele veio dos quadrinhos mais comerciais e sisudos. Mark foi me deixando mais pop, e eu deixando ele mais alternativo. Do meio disso saíam ótimas histórias em quadrinhos."

BAGLEY: "Esta era um momento muito gráfico, por isso eu tentei criar mais impacto nas partes relevantes e significativas da página. Eu não queria fazer uma disposição básica, com uns cinco ou seis quadros, porque o quadro onde ele pulava no teto pedia uma composição vertical. Funcionou muito bem, mas eu poderia ter usado um outro quadro entre os dois e desenhar Peter dando uma pirueta, porque ficou meio confuso de entender o que ele está fazendo. Na verdade, a idéia da Mary ficar meio zonza com o que ele está fazendo é algo que a gente podia ter incorporado – tipo, 'Nossa!'. Mas, bom, ninguém é perfeito. Acho que o Brian entendeu que eu não sou o melhor artista do mundo, mas que sou um bom contador de histórias. E tudo isso faz parte da narrativa."

COMO FAZER O QUE É ESTRANHO PARECER AINDA MAIS SURREAL? CERQUE TODAS AS OUTRAS COISAS NA CENA COM ELEMENTOS DO DIA-A-DIA

Página 7 -

1- Cena bem próxima do Peter, que está sorrindo gentilmente depois de ter pousado na parede. Ele está tentando observar a reação de Mary Jane.

2- Mary olha ao redor do quarto tentando entender onde está a pegadinha.

3- Cena aberta do quarto. Peter dá um pulo para trás e salta pro teto, bem acima da cabeça de MJ.

4- Cena área que mostra Mary calmamente olhando para cima.

5- Peter está de ponta-cabeça, seu cabelo fica balançando.

PETER

Tudo bem com você?

AMOSTRA DE CENA DE AÇÃO

ROTEIRO: Os Novos Vingadores #2, cena cinco

AMBIENTE: Os heróis Luke Cage, Matt Murdock (Demolidor), Jessica Drew (Mulher-Aranha), o Capitão América e o Homem-Aranha estão lutando contra Mr. Hyde, Carnificina e outros internos fugitivos da prisão de segurança máxima para super-humanos, a Balsa.

BENDIS: "Eu tinha, com certeza, um ritmo e pegada bem específicos pra esta cena, que estão muito bem documentados no roteiro, e sabia que exigiria muito de Finch e do colorista Frank D'Armata, responsável por grande parte do resultado final desta edição. É claustrofóbico, é um desastre, é a maior fuga de supervilões de todos os tempos. É um amontoado de vilões, um caos total. Então, pra coreografar isso e passar a sensação exata, eu precisava confiar muito no artista. Isto é, eu podia escrever – colocar alguém dizendo, 'Meu Deus! Que calamidade!' –, mas o desenhista é quem teria de mostrar tudo. É uma cena pra ser vista, não descrita. Neste ponto, a luta é muito parecida com um filme de terror. As luzes se apagam — tipo *Resident Evil* com supervilões."

FINCH: "Bendis deixa as coisas muito fáceis, porque tudo já está no roteiro. Ele nunca te dá coisas contraditórias ou impossíveis de desenhar, como já vi por aí. E eu tento basicamente pensar no que deve acontecer em primeiro, segundo e terceiro planos, e qual é o elemento mais dominante na cena — qual quadro na página deve ser o maior e mais forte, e qual é o principal foco de atenção em cada um deles."

OS NOVOS VINGADORES - EDIÇÃO DOIS
Por Brian Michael Bendis

Página 1-

1- Interior. Corredor no nível mais baixo da Balsa.
Matt está tentando se esquivar de um soco de Mr. Hyde. As roupas de Matt estão se rasgando em meio à luta sangrenta. O soco de Hyde acerta a parede, fazendo destroços voarem para todos os lados. No plano de fundo, Jessica Drew acerta o Carnificina na nuca com uma pancada bem forte, enquanto Luke Cage tenta se desvencilhar de um ataque do Carnificina.

MR. HYDE
Você me colocou aqui, Murdock!
Efeito Sonoro: splash
MATT MURDOCK
Não Zabo, foi você mesmo
...mas acho que você não está disposto a ver as coisas desta forma!

2- Luke Cage está sendo sufocado pelo Carnificina. Ele está puxando a língua do vilão e tentando fazer o possível para impedir que ele chegue perto da Jessica e dos outros.

LUKE CAGE
Eu nem sei com que diabo eu tô lutando!
JESSICA DREW
É o Carnificina! Um inimigo do Homem-Aranha.
LUKE CAGE
Então faz o cachorro vir aqui!
CARNIFICINA
Eu adoraria! Mas você vem primeiro!

3- Matt dá um chute alto no queixo de Mr. Hyde, usando a parede para jogar todo o seu corpo em direção ao rosto dele. A cabeça de Hyde bate na parede. O tamanho do corredor facilita os movimentos de Matt.
Efeito Sonoro: crack

4- Jessica pega o Carnificina por trás e joga uma carga de veneno dentro da sua boca, pouco antes dele conseguir abocanhar a cabeça do Luke Cage.
Juntos, Cage e Jessica podem apenas conter a situação, mas não vencer a batalha. Ela está gritando com o único agente da S.H.I.E.L.D. restante, que está agachado no chão entre os corpos sem vida de seus companheiros.

JESSICA DREW
A gente ainda nem sabe o que aconteceu!
Esse lugar tem mais 87 prisioneiros! Vamos sumir daqui! Temos que pedir...

5- Cena bem próxima de Jessica. Ela é a primeira a ver. Uma mecha de cabelo cobre um de seus olhos. Ela está com uma expressão de surpresa e alívio.

JESSICA DREW
...reforços!
Efeito Sonoro: krafoom

Página 2 -

1- Quadro grande! O Sentinela está presente, envolto em energia dourada brilhante. O herói está de volta. O ambiente muda com sua presença. Todos pararam de lutar e ficam olhando para o deus dourado.
A expressão do Sentinela é vazia, quase que envergonhada. Ele fica parado em frente à porta recém-quebrada de sua cela.

2- Cena pelo ângulo de visão do Sentinela. Todos estão surpresos. No meio da batalha todos param e olham para ele. Até o Carnificina está parado.

3- Cena por cima dos ombros do Sentinela. O Carnificina joga Luke Cage e Jessica Drew de lado e ataca violentamente o Sentinela.

4- Com uma calma surpreendente o Sentinela pega o tentáculo que estava prestes a atacá-lo. Igual ao Keanu Reeves no final do primeiro filme da série Matrix. Isso não é uma ameaça para ele.

BENDIS: "Era tipo um pressentimento, mas eu sabia que Finch podia fazer um ótimo desenho do Carnificina. Eu quase conseguia ver. Porque quando escrevo, eu tento entrar na cabeça do desenhista e imaginar como a ilustração vai ficar, e o que ele poderia fazer pro resultado ficar animal, mesmo que ele nunca tenha feito aquilo antes. Quando cheguei na parte do Carnificina, vi que era quase exatamente o que eu tinha imaginado, só que com uma iluminação melhor. Fiquei muito contente com o que conseguimos aqui."

FINCH: "Eu aprendi muito sobre a marcação de áreas escuras trabalhando com Marc Silvestri, e estudando material de gente como Mike Mignola, Eduardo Risso e Frank Frazetta. Eu sempre tento dispor estas áreas de um jeito que a imagem final não fique muito congestionada. Gosto de cenas com clima escuro, mas acho que não é legal ter uma área escura superimposta a uma clara. Com as áreas escuras é possível fazer várias camadas num mesmo quadro sem que ele fique congestionado. Isso permite que as coisas fiquem distintas. Alguns elementos ainda acabam se perdendo, mas acho que isso me ajuda. Eu gosto bastante de anatomia, sombras e todas essas coisas, então cenas desse tipo são fáceis, ou pelo menos prazerosas."

Página 3 -

1- Quadro bem pequeno. Boom! Podemos ver uma grande explosão e um efeito sonoro que revela o Sentinela quebrando tudo, enquanto atravessa o chão de um dos andares da prisão. O Sentinela agarra o Carnificina e sai voando para cima, tirando o vilão do local.
Efeito sonoro: BOOM!

2- Quadro bem pequeno. Boom! Podemos ver uma grande explosão e um efeito sonoro que revela o Sentinela quebrando tudo enquanto atravessa o chão de outro andar da prisão.
Efeito sonoro: BOOM!

3- Quadro bem pequeno. Boom! Podemos ver uma grande explosão e um efeito sonoro que revela o Sentinela quebrando tudo enquanto atravessa o chão de outro andar da prisão.
Efeito sonoro: BOOM!

4- Quadro bem pequeno. Boom! Podemos ver uma grande explosão e um efeito sonoro que revela o Sentinela quebrando tudo enquanto atravessa o chão de outro andar da prisão.
Efeito sonoro: BOOM!

5- Quadro bem pequeno. Boom! Podemos ver uma grande explosão e um efeito sonoro que revela o Sentinela quebrando tudo enquanto atravessa o chão de outro andar da prisão.
Efeito sonoro: BOOM!

6- Quadro bem pequeno. Boom! Podemos ver uma grande explosão e um efeito sonoro que revela o Sentinela quebrando tudo enquanto atravessa o chão de outro andar da prisão.
Efeito sonoro: BOOM!

7- Quadro bem pequeno. Boom! Podemos ver uma grande explosão e um efeito sonoro que revela o Sentinela quebrando tudo enquanto atravessa o chão de outro andar da prisão.
Efeito sonoro: BOOM!

8- Exterior. Andar principal da prisão.
O Capitão América está lutando bravamente contra uma multidão de supervilões. Ele é um soldado nato. Sabe como usar a multidão para sua vantagem.
O Homem-Aranha está se contorcendo de dor. Seu braço está quebrado. Ele está atirando pedaços de teia na cara de cada vilão que consegue acertar. Ele está ajudando o Capitão América do jeito que pode, e está longe de se entregar. Ninguém tem tempo de notar a enorme explosão de ferro e concreto que acontece 30 metros ao fundo, que revela o Sentinela voando agarrado ao Carnificina.
Efeito sonoro: BOOM!

9- Exterior. Prisão.
Tomada bem aberta em perfil da prisão. O Sentinela é um raio dourado que se projeta para cima numa perfeita linha reta em direção aos céus.
Ao fundo, Manhattan ainda está com as luzes completamente apagadas.

BENDIS: "Como você pode ver no roteiro, eu já tinha uma idéia bem clara de como esta cena, que mostra o embate entre Sentinela e Carnificina, deveria ser. David tomou algumas decisões com as quais eu concordei em 90% das vezes, na tentativa de manter um ritmo mais homogêneo e buscando dar um toque cinematográfico ao trabalho. Mas acho que a coisa foi difícil de descrever, e eu meio que mudei de idéia no meio do processo da primeira edição. O resultado ficou icônico, uma série de imagens chocantes, horror, não uma narrativa cinematográfica. Ele estava à toda na coisa do cinema, mas eu acabei mudando de marcha. Não havia nada de errado com o que ele fez — eram só duas idéias diferentes. Mas tive que pedir pro colorista Frank D'Armata parar o trabalho, e voltar a mexer no desenho. Estava claro que eu não tinha descrito minha idéia com clareza suficiente."

FINCH: "Sabe, não é sempre que as coisas são mudadas. E eu quase nunca altero o roteiro. Se altero, em geral, é porque o próprio roteirista concorda comigo. Eu procuro não mudar as coisas de forma a alterar a intenção do roteiro. Mas, neste caso, acabei fazendo isso. Normalmente o Bendis deixaria passar, mas era a cena mais importante da história e eu não a abordei como se fosse. Acho que acabou ficando muito melhor do que se tivesse sido feita do meu jeito."

BENDIS: "Eu achei que a imagem do Sentinela trucidando o Carnificina seria o ponto alto da edição. Foi por isso que quando David alterou essa sequência eu tive que virar pra ele e dizer, 'Mas onde foi parar aquela cena grande do Carnificina sendo rasgado ao meio?' É isso que vai fazer as pessoas pegarem a revista e dizer, 'Pô, taí uma coisa que não se vê todos os dias!'. Na maioria das vezes eu tentaria dar um jeito pra que não fosse necessário refazer o desenho, mas neste caso específico eu disse, 'Pra muitas pessoas, esta será a apresentação do Sentinela, portanto, vamos extrair o máximo deste momento'. Mesmo se você achar que a revista ficou uma b----, pelo menos pode pensar, 'Bom eu vi o Carnificina sendo rasgado ao meio'."

FINCH: "Eu queria na verdade fazer um quadro do Carnificina sendo rasgado ao meio pelo Sentinela com um ar meio blasé, como se fosse o tipo de coisa que ele fosse capaz de fazer todos os dias. Eu tinha dois outros quadros dele voando no espaço, e a cena onde ele rasga o Carnificina tinha ficado bem menor em relação ao resto da página; depois, um quadro mostrava sangue voando contra o seu rosto e outro ele se virando e olhando pra baixo, em direção à Terra. Eu consegui passar o clima que queria na página, mas não era bem o que o Bendis tinha pensado. Olhando pra ela, quando você lê a história final, acho que foi uma boa idéia ele ter pedido pra eu mudar."

Página 4 -

1- Exterior. Espaço/Órbita da Terra
O Sentinela, envolto em energia dourada, arrastou o corpo relutante e enlouquecido do Carnificina para a órbita da Terra. Ele faz isso com determinação e estilo, mas seu rosto demonstra dúvida e neurose.
Mas num único quadro nós vemos o quão poderoso ele é realmente. É como se fosse o Superman da Marvel.
A Terra pode ser vista ao fundo, e ao redor deles uma série de satélites dançando em órbita do planeta.
(Tecnicamente isso é um pouco exagerado, mas a cena serve pra mostrar como o Sentinela pode quebrar as leis da física que regem os outros personagens.)

2- O Sentinela segura o Carnificina com as duas mãos e rasga o coitado ao meio. Ele faz isso com rapidez enquanto o rosto do Carnificina grita de forma surda, horrorizado com a sua violenta morte.
O Sentinela faz isso com algum esforço, mas faz.

3- O Sentinela joga o corpo do Carnificina de lado como um saco de lixo e se vira para olhar na direção da Terra.

Página 5 -

1- Interior. A prisão.
Luke Cage pega a porta da cela do Sentinela e acerta com tudo a cabeça do Mr. Hyde.
Matt está saltando para sair do caminho.
Jessica Drew está parada em cima dos destroços no chão e apontando para o enorme buraco no teto. Podemos ver um raio de luar. Um raio de esperança.
A água começa a inundar o chão.
LUKE CAGE
Agora sim.
Efeito Sonoro: Smash!
[illegible]
Aaargh!
LUKE CAGE
Braços, pernas e uma boca enorme... De você eu posso cuidar!
JESSICA DREW
Pelos menos agora temos uma rota de fuga.

2- A Mulher-Aranha segura o aterrorizado Foggy com uma das mãos, e o agente da S.H.I.E.L.D. sobrevivente com a outra. Ela está se preparando para decolar. Foggy repara na água que está se juntando no chão. De repente ela já está nos seus calcanhares.
JESSICA DREW
Calma, Sr. Nelson, eu sei voar um pouco. Vou tirar você daqu–
FOGGY NELSON
Como assim, "um pouco"?
JESSICA DREW
Só um pouco. Talvez eu precise tentar algumas vezes.
FOGGY NELSON
De onde está vindo toda essa água? Vamos afundar?
HOMEM HIDRICO
(fora de quadro) Não!

3- Por trás de Matt e Luke surge a enorme figura do Homem Hídrico, que sai de sua cela e começa a se transformar em bolhas, formando uma onda gigantesca.
HOMEM HIDRICO
Mas vão se afogar!

4- ZOOM EM PRETO E BRANCO! Cena igual à outra, só que mais próxima e em preto e branco. O Homem Hídrico mostra os dentes como o Elvis. Ele é o rei do pedaço.
Recordatório.
Nome: Morris "Morrie" Bench
Alcunha: Homem Hídrico
Capaz de sofrer mutações biológicas para o estado líquido

5- DE VOLTA PARA AS CORES! Cena de ângulo levemente inclinado de baixo para cima. Luke e Matt estão de queixo caído. Aquilo é uma má notícia.
LUKE CAGE
Ah, não...

BENDIS: "A parte divertida desta edição foi quando eu me sentei junto com o editor Tom Brevoort pra desenterrar os nomes de vários personagens que estariam na prisão, e acabamos encontrando, tipo, uns 40 supervilões muito bons, mas que não viam a luz do dia há alguns anos. O Homem Hídrico foi um caso engraçado, porque pude me aproveitar da situação. Nós fizemos uma enorme lista dos supervilões. Eu olhei pra ela e disse: 'Tudo bem, temos Mr. Hyde, o Carnificina e... bom, quem poderia ser a pior ameaça dentro do porão inundado de uma prisão em alto mar? Ei, o Homem Hídrico, é claro!'."

FINCH: "Não havia nenhuma pressão em relação a essa luta. Eu me sinto muito confortável pra desenhar esse tipo de coisa. O que não gosto é de desenhar páginas e mais páginas de gente parada, conversando. É nestes momentos que fico preocupado, quando penso, 'Putz, ninguém vai gostar, vão desistir de ler'. Quando leio o roteiro, eu adoro tudo, porque os diálogos do Bendis são ótimos e você passa a se importar com os personagens. Mas quando chega a hora de desenhar, é fácil perder isso, e eu não me sinto tão confortável desenhando esse tipo de coisa, como me sentiria fazendo um bando de pessoas se esmurrando. É a narrativa visual – eu tento melhorar nesse ponto, mas sempre é uma luta pra mim."

BENDIS: "Se fosse pra mudar alguma coisa, talvez eu tivesse feito algo como um tufão passando ali por dentro, mas o David teve uma abordagem mais sutil. A versão dele é bem assustadora também. Eu disse 'Encolha o teto e aproxime as paredes!'. Isso nunca falha e sempre aumenta a tensão. Você também pode perceber como até o Demolidor está em pânico. Um truque subliminar: ali está o Homem Sem Medo e, mesmo que não esteja gritando, "Ai, que medo!", ele parece aterrorizado. Isso faz o leitor pensar, 'Putz! Se até o Homem Sem Medo tá apavorado, então...'"

FINCH: "Isso foi um desafio. Desenhar o Homem Hídrico a princípio foi fácil, mas eu ainda não tinha certeza de como a água inundaria o lugar e como isso afetaria os heróis. Por sorte, lembrei que em 1990 ou 1991, Marc Silvestri desenhou uma história mostrando o Wolverine nos esgotos de Nova York, com vários efeitos de água e tudo mais. Então eu só precisei pegar a revista e copiar tudo! [risos]"

Página 6 -

1- Plano aberto do corredor. A onda varre furiosamente o local levando consigo Luke Cage, Mr. Hyde, Jessica, Foggy, os dois agentes da S.H.I.E.L.D. e todos os outros. O túnel inteiro está inundado.
Efeito Sonoro: whooosshh
FOGGY NELSON
Aaggh

2- Quadro pequeno. Jessica está debaixo d'água com os olhos arregalados. Isto não é nada bom – ela está apavorada.

3- Quadro pequeno. Jessica agarra o corpo inerte de Foggy ainda dentro d'água.

4- Quadro grande. Visão de cima para baixo. Jessica está segurando Foggy com uma das mãos e um agente da S.H.I.E.L.D. com a outra, enquanto voa em direção ao leitor tentando sair pelo buraco no teto criado pelo Sentinela em sua saída espetacular.
Ela segura o Foggy pelo colarinho e o agente pelo braço. As ondas de água nos seus calcanhares na verdade a ajudam a voar. O vento bate nas suas costas. Ela está se esforçando ao máximo, dando tudo de si, enquanto range os dentes. No plano de fundo nós podemos ver Matt e Luke lutando contra as ondas e sendo empurrados pra cima junto com a torrente de água. Todos estão sendo levados juntos com a fuga do Homem Hídrico.

5- Int. Corredor principal da prisão.
Luke, Matt, Jessica e Foggy são atirados através do buraco junto com milhares de litros do Homem Hídrico. Surpreendentemente, todos chegam ao chão junto com uma enorme onda de água que derruba alguns dos vilões que estavam fugindo ou lutando entre si, o que dá ao Capitão América e Homem-Aranha um pouco de tempo para respirar. Mr. Hyde está inconsciente e também é atirado no chão. É uma explosão de água que torna as coisas ainda mais caóticas do que já estavam.
Efeito Sonoro: fooosshh

6- Cena bem próxima ao Capitão América e ao Homem-Aranha, ambos com as roupas esfarrapadas. Eles ficam surpresos ao ver os outros heróis.

Páginas 7 e 8

1- Quadro enorme atravessando as duas páginas. Os Vingadores estão reunidos! Ou quase. A câmera está por cima do ombro do Capitão América, mostrando amplamente o corredor. A água está jorrando para fora através do buraco no teto e o Homem Hídrico está fugindo e levando alguns de seus comparsas consigo. Mas Matt Murdock, Luke Cage e Jessica Drew mergulham na batalha dando tudo de si.
O Aranha está segurando seu braço quebrado enquanto dá um chute na nuca do Barbadus. Matt Murdock está sem camisa, com as pernas abertas, chutando dois vilões ao mesmo tempo com um golpe de caratê.
Jessica Drew está dando uma sova no Cruzado.
Luke Cage usa o corpo inerte de Mr. Hyde como uma arma para atacar três vilões de uma só vez.
Mesmo estando sujos, sem seus uniformes, feridos, encharcados e ensangüentados, parece que os heróis finalmente vão conseguir virar a mesa.
Há uma grande sensação de caos e animação. O desespero se transformou em alegria. Um punhado de agentes armados da S.H.I.E.L.D. também está ajudando. Alguns deles estão resgatando Foggy.
Enquanto isso, todos os vilões que conseguem pular ou sabem voar estão fugindo freneticamente. Dos 87 prisioneiros, pelo menos 50 deles já escaparam ou estão fugindo em meio a toda essa loucura.
HOMEM-ARANHA
Matt Murdock? Mas que diabo cê está fazendo aqui?
MATT MURDOCK
Tudo bem com você?
HOMEM-ARANHA
O que cê acha?
MATT MURDOCK
Você perdeu sua máscara.
HOMEM-ARANHA
Eu sei.
MATT MURDOCK
Isso não vai ser bom para a sua carreira!
JESSICA DREW
Capitão América?? Fico feliz em te ver!
LUKE CAGE
Mas eu não estou feliz com isso aqui!

2- Capitão América está socando o Matador de Idiotas, enquanto seu escudo vai para trás, acertando em cheio o Dr. Demonicus antes que ele pudesse atacar.
Em primeiro plano, nós podemos ver o Homem-Aranha se contorcendo de dor, jogando uma teia pra fora do quadrinho.
CAPITÃO AMÉRICA
Alguém sabe como isso começou?
HOMEM-ARANHA
Não. Mas você pode pôr a culpa em mim. É o que todo mundo vai fazer...
Efeito Sonoro: THWIP

3- O Capitão América se abaixa para pegar o seu escudo, deixando a guarda aberta. Nisso entra o Destruidor e o agarra pelo pescoço.
CAPITÃO AMÉRICA
Não importa! Precisamos controlar a situação e impedir que os outros fujam. Isto já está fora de con--ARGH!

4- Cena de baixo para cima. O Destruidor joga o Capitão América e o seu escudo, com toda a força, através de um dos enormes buracos no teto. Ele está indo em direção ao teto de cabeça.
O Homem-Aranha e todos os outros heróis ficam chocados ao ver o Capitão América sendo atirado para o alto e perdem a concentração. Enquanto isso, vários outros vilões continuam tentando fugir, enquanto outros brigam entre si.
DESTRUIDOR
Hah!
HOMEM-ARANHA
Capitão!

5- Exterior. A prisão - Noite
O Capitão América está sendo arremessado pelo ar, enquanto alguns vilões estão voando logo atrás dele. Ele está prestes a começar a cair e se arrebentar no chão, mas...

6- Luvas de metal vermelho aparecem e pegam o corpo do Capitão América. Surpreso, ele olha pra cima e vê quem o salvou.
HOMEM DE FERRO
Olá Steve...

BENDIS: "Esta é a primeira vez que os leitores vêem todos os integrantes dos Novos Vingadores na mesma página. A idéia era colocar todos lutando em apenas um quadro bem grande. Existe uma certa promessa subliminar dada ao leitor – quando ele vê metade do grupo lutando na parte inferior da prisão, enquanto a outra metade luta na parte de cima – de que eles finalmente se reencontrarão, e aqui eles estão fazendo isso. Eu queria dar a impressão de que assim que eles estivessem juntos, tudo se encaixaria. Pra muitos dos personagens, isso acontece quando eles vêem o Capitão América e respiram mais aliviados. E é aí que o leitor percebe que se trata de um grupo de verdade. Depois de dividir os Vingadores ao meio, vender essa idéia é o meu trabalho, enquanto eu faço eles se reencontrarem – e chegarem à imagem de um grupo unido, com todos juntos numa batalha."

FINCH: "Eu não tinha a menor idéia de como fazer tudo isso. Sério. Às vezes o Bendis pede coisas demais! [risos] E acho que ele também não sabe ao certo como vão ficar tantas coisas acontecendo ao mesmo tempo numa única página. Mas essa foi definitivamente uma hora onde ele me pediu um montão de coisas, e eu tentei, de verdade, colocar o máximo de elementos que podia. Em geral eu não faço *layouts* pequenos, mas, como eu nem sabia por onde começar aqui, acabei fazendo. Eu sabia que queria colocar a batalha principal rolando no primeiro plano do quadro e, ao fundo, o Foggy cercado pelos agentes da S.H.I.E.L.D. como está no roteiro. Pensei em fazer o Foggy bem pequeno à direita, e colocar uma linha de horizonte, deixando o Capitão América bem grande à esquerda. Eu desenhei os dois detalhadamente e depois fiz todo o resto. Outra coisa que me ajudou bastante foi desenhar os heróis em primeiro lugar, porque eles são os personagens mais importantes e os elementos que não podem ser encobertos ou obscurecidos. Depois que todos já estavam lá, eu fiz os vilões ao redor pra garantir que eles não iriam cobrir os heróis. Desse jeito eu não fiquei acuado. O quadro levou um bom tempo pra ser terminado. Talvez eu devesse ter deixado algumas coisas de fora..." [risos]

Brian Michael Bendis é a máquina de escrever humana por trás de Homem-Aranha Millennium, Os Novos Vingadores, Demolidor, Pulse *e* Powers. *Mark Bagley vem trabalhando com o Homem-Aranha há vários anos, primeiro com* The Amazing Spider-Man *e depois com* Homem-Aranha Millennium. *David Finch afiou os dentes com* Witchblade *e* Aphrodite IX *da Top Cow, antes de chegar à Marvel, onde fez X-Men* Millennium *e* Os Novos Vingadores.

ENTRANDO NO MERCADO

POR SEAN T. COLLINS

"Não dá mais!"

Foi o que disse Ed McGuinness, futuro desenhista de histórias do Superman e do Batman, depois de duas semanas na faculdade. Contaminado pelo vírus dos quadrinhos, ele sabia que teria que se tornar um desenhista profissional – ou morrer tentando. "É deste tipo de dedicação e determinação que você precisa", diz o bom e velho McGuinness. "Você precisa se casar com os quadrinhos"

Mas o que fazer depois que a lua-de-mel termina? Nos pedimos pra que os melhores profissionais do ramo dessem algumas dicas sobre como entrar no mercado das histórias em quadrinhos. Está tudo aqui, desde a preparação de um portfólio bem bacana e contatos em convenções, até como lidar com os editores e evitar aquela inexplicável vontade de largar tudo pra jogar videogame! Com alguma sorte, muita determinação e os conselhos que você encontrará a seguir, quem sabe a gente pode acabar pedindo pelas suas dicas num futuro Volume 2 deste livro?

ENTRANDO NA FILA

Mesmo que você tenha habilidades pra botar o Michelangelo no chinelo, não vai ser nada fácil colocar os pés na porta da sua Editora preferida. Com milhares de pretendentes ao mesmo cargo que você, é tudo uma questão de quem tem mais disciplina, bons hábitos e uma forte ética profissional. Os novatos do ramo, em geral, sempre caem nas mesmas armadilhas, deixando os sábios veteranos balançando a cabeça melancolicamente, enquanto pensam no talento desperdiçado. "Muitas vezes alguns surgem demonstrando um talento nato, que precisa ser burilado, mas acabam não fazendo nada com ele", diz McGuiness sobre os seus possíveis concorrentes. "De uma forma egoísta, eu fico muito irritado com essas pessoas, porque eu realmente gostaria de ver mais trabalhos delas"

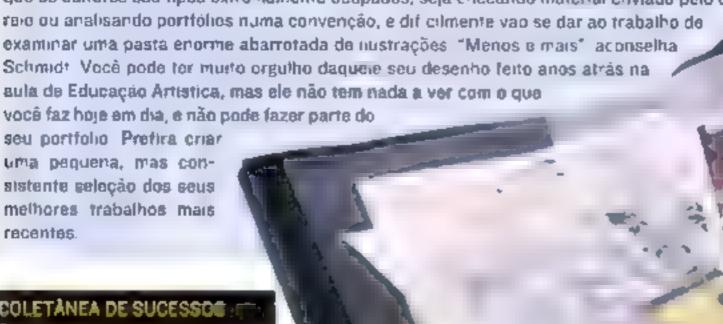
E se você quer tomar algumas medidas preventivas contra a preguiça e atrasos de prazo, Ethan Van Sciver, de *Lanterna Verde: Renascimento*, tem uma dica muito simples: "Não compre um videogame! É o mesmo que se viciar em drogas. As duas coisas podem ser igualmente destrutivas pro seu objetivo de entregar material em dia. É sério mesmo!". Tudo bem, talvez ele esteja exagerando um pouco, mas mesmo que GTA (nome do jogo pode ficar velho quando sair, talvez trocar só por "videogame" mesmo) não seja igual a heroína, é imprescindível que você faça do seu trabalho a sua prioridade máxima, mesmo que você esteja só começando

DESENHAR ATÉ CAIR Vá se acostumando a passar horas e horas trabalhando, se realmente quiser chegar a algum lugar no ramo dos quadrinhos.

O PORTFÓLIO PERFEITO

Você desenha pra caramba. Você arte-finaliza como ninguém. É óbvio que você vai querer colocar todos os seus trabalhos juntos num portfólio que mostre o melhor das suas habilidades. Mas como?

O primeiro passo, segundo nossos especialistas, é não cair na tentação de simplesmente jogar tudo o que você já fez dentro de uma pasta. Andy Schmidt, editor associado da Marvel, lembra que os editores são tipos extremamente ocupados, seja checando material enviado pelo correio ou analisando portfólios numa convenção, e dificilmente vão se dar ao trabalho de examinar uma pasta enorme abarrotada de ilustrações. "Menos é mais", aconselha Schmidt. Você pode ter muito orgulho daquele seu desenho feito anos atrás na aula de Educação Artística, mas ele não tem nada a ver com o que você faz hoje em dia, e não pode fazer parte do seu portfólio. Prefira criar uma pequena, mas consistente seleção dos seus melhores trabalhos mais recentes.

COLETÂNEA DE SUCESSOS: Seu portfólio precisa ter seus melhores trabalhos, mas dê uma variada, não mostre só pinups ou ilustrações de página inteira.

BASE DE LANÇAMENTO

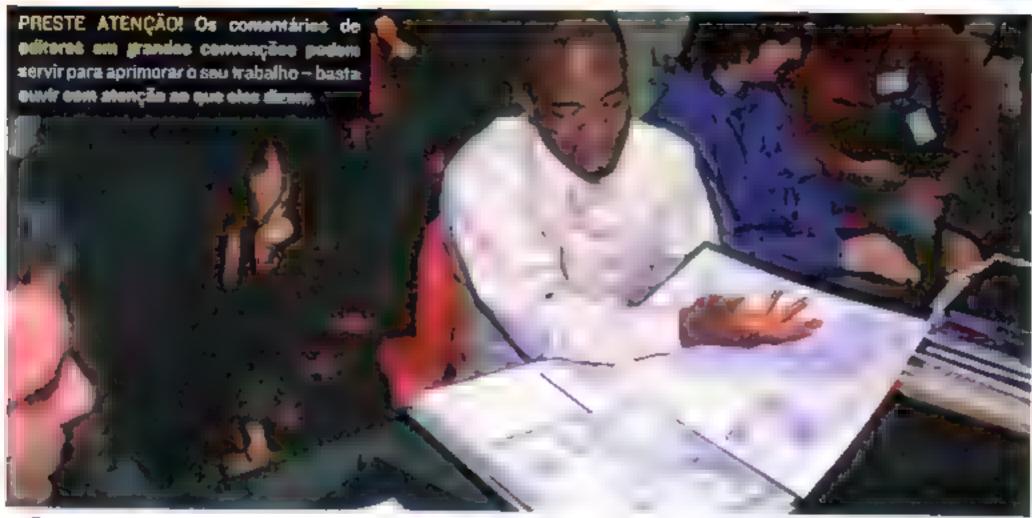
Garanta também que os seus trabalhos mostrem todas as suas habilidades artísticas, particularmente a sua capacidade de contar histórias usando imagens. "A narrativa é uma arte perdida", diz Frank Cho, desenhista de *Liberty Meadows* e *Shanna*. "Muitos dos novos artistas estão deixando essa arte de lado e focando muito em desenhos pomposos. Evite ter um portfólio cheio de pôsteres ou caras se esmurrando". Em vez disso, Cho sugere: "Faça uma história que mostre duas pessoas sentadas conversando, e que depois se levantem e comecem a caminhar por um parque. Elementos do dia-a-dia podem mostrar aos editores, roteiristas e leitores que você sabe contar uma história de forma visual."

Exemplos do seu domínio sobre as técnicas básicas também são importantes. "Em todas as convenções que eu vou, vejo pelo menos uma dúzia de estudantes de desenho tentando conseguir trabalho", diz Cho. "Mas quando eu analiso o portfólio deles, a anatomia está toda errada e as perspectivas são chapadas. Claro que seu portfólio pode ter algumas coisas malucas e surreais, mas não dá pra usar isso numa história em quadrinhos"

SEJA SURPREENDENTE: Para causar boa impressão com os editores, desenvolva um estilo próprio, como fez John Cassady em seus pinups e quadrinhos (à direita).

SEJA VOCÊ MESMO

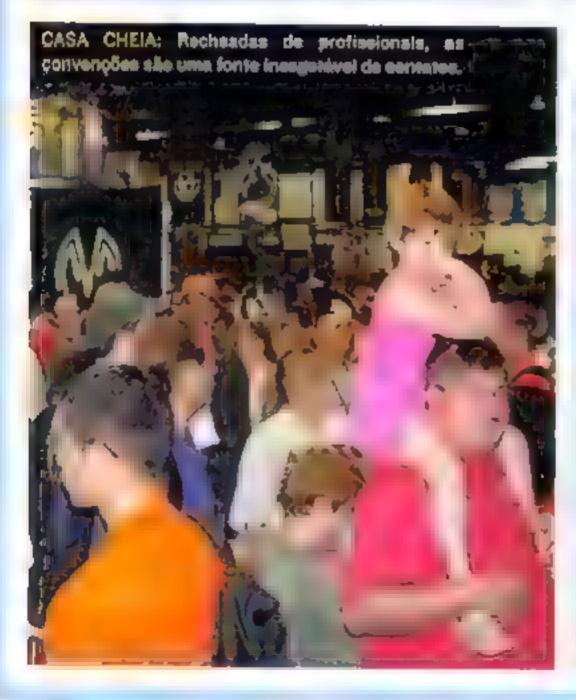
Finalmente, vale lembrar que o seu portfólio deve refletir a sua personalidade e não a sua idolatria por algum desenhista do momento. "Abuse das influências", aconselha John Cassaday, desenhista de *Surpreendentes X-Men* (imagens ao lado), "mas não deixe que elas tomem conta do seu material". Tony Harris, de *Ex Machina*, também dá o seu aviso: "Não tente imitar outros artistas. A maioria dos caras neste ramo tem estilos bastante específicos e é fácil saber de quem você está copiando. Não é aconselhável levar os louros de outra pessoa roubando os traços dela". E Darick Robertson, desenhista de *Noturno*, também concorda: "O meu maior erro no começo foi deixar que meu trabalho fosse mais influenciado por algumas tendências de estilo do que pelo meu próprio instinto"

PRESTE ATENÇÃO! Os comentários de editores em grandes convenções podem servir para aprimorar o seu trabalho – basta ouvir com atenção ao que eles dizem.

É HORA DO SHOW

Tudo bem, você preparou um portfolio fantástico, que mostra todos os seus melhores trabalhos. Agora só precisa fazer com que ele caia nas mãos certas e seja visto pelos olhos certos. E o melhor lugar para isso, é claro, são as convenções de quadrinhos, onde fãs, artistas profissionais e editores se trombam mais vezes do que os X-Men trocam de roupa.

"Acho mesmo que levar o seu portfolio nessas convenções é a melhor forma de começar", diz Cassaday. "Foi o que eu fiz. Cada vez mais essas convenções são usadas como uma oportunidade pros editores caçarem novos talentos". De fato, astros como Marc Silvestri e Michael Turner arrumaram seus primeiros trabalhos profissionais na primeira convenção que visitaram.

McGuinness também acha que as convenções podem ajudar por causa desse toque mais pessoal: "Se você conseguir mostrar seu portfolio pessoalmente, vai ter um tipo de resposta que não se consegue por e-mail", explica. "Você pode ser o melhor artista do pedaço, mas, se for o melhor dentro de uma caixa de entrada com 100 e-mails, provavelmente nunca será visto. Agora, se você for o melhor desenhista numa convenção, pode acabar sendo uma boa surpresa pro editor naquele dia, e ele vai ficar ainda mais impressionado porque você está bem ali".

CASA CHEIA: Recheadas de profissionais, as convenções são uma fonte inesgotável de contatos.

APAREÇA

Steve McNiven, desenhista de *Os Vingadores*, também prega a favor das convenções pelo tipo de retorno que você pode conseguir. "Vá a esses encontros e mostre o seu trabalho pro maior número de pessoas possível", diz ele, incluindo editores ou qualquer outro tipo de profissional ali presente. "Ouça os conselhos, trabalhe em cima deles e volte no ano seguinte", aconselha McNiven. A persistência vale a pena.

Falar com as pessoas certas também pode ajudar, por isso aproveite para conversar também com o braço direito dos editores, os editores assistentes. "Você deve ser especialmente educado com os assistentes", ressalta Robertson. "Eles têm o trabalho mais difícil de todos e vão ter que lidar com você mais do que qualquer editor. Quanto melhor eles são tratados, mais fácil fica o seu trabalho. Além disso, o editor assistente de hoje será o editor-chefe de amanhã!".

Não importa com quem esteja falando, lembre que você pode passar uma boa impressão só por tentar ser bem educado e profissional. "Já reparou como é o artista de quadrinhos padrão de hoje?", brinca o extraordinário capista Greg Horn, dizendo que um comportamento adequado pode dar aquele empurrãozinho extra e impressionar outros profissionais do ramo. "Seja educado, sacou?", comenta Schmidt.

ESTÁGIO INICIAL

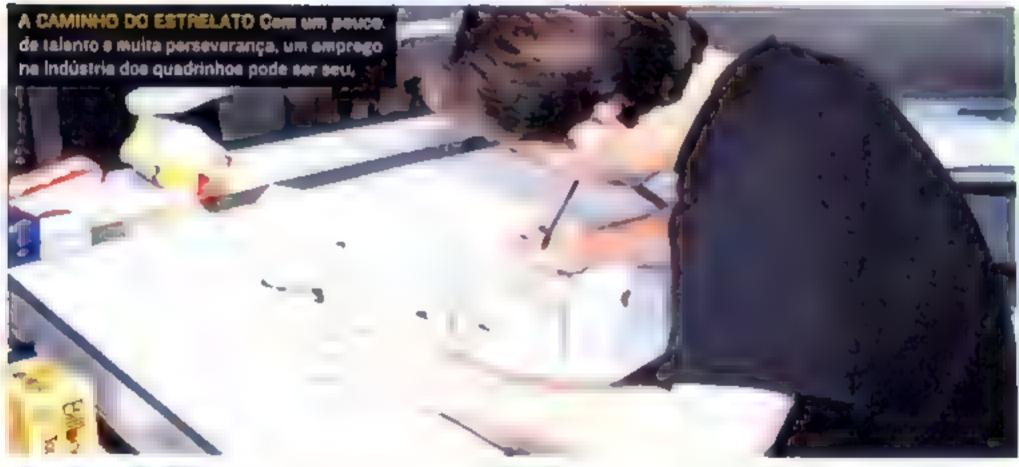
Mas a badalação das convenções não é o único jeito de colocar o seu nome – e seus trabalhos – na frente das pessoas certas. Há várias outras maneiras de se infiltrar na indústria dos quadrinhos antes de conseguir sua grande chance em Editoras famosas, como a Marvel e a DC.

Uma delas é arrumar um estágio em alguma Editora ou estúdio de arte. "Se você tiver a sorte de conhecer alguém que já é profissional ou fazer um estágio num estúdio, este é um ótimo caminho a seguir", diz Tony Harris. "Você pode usar a experiência e o conhecimento dos colegas como vantagem. Assim fica mais fácil eventualmente conseguir os seus próprios trabalhos". A maioria das Editoras e estúdios anuncia vagas para estagiários em seus websites. Dê uma olhada neles, veja do que precisam, siga as instruções, mande seu currículo e não tenha medo de pedir uma resposta (de forma educada, é claro) se demorarem muito para responder.

ALVORECER: Dawn de Joe Linsner rendeu a ele grandes louros na indústria dos quadrinhos.

DIA DA INDEPENDÊNCIA

Se você acha que já está pronto pra publicar agora mesmo, tente a sorte no circuito dos quadrinhos independentes. Editoras como a Oni, Slave Labor e a Top Shelf estão sempre caçando novos talentos originais, e muitos deles acabam indo parar em Editoras maiores e mais comerciais, como o Joe Linsner, autor de Dawn (imagem à direita). "Trabalhe no mercado independente pelo tempo que precisar", diz Ethan Van Sciver. "Publicar em Editoras menores é como tocar na sua garagem, e requer o mesmo cuidado". Guias sobre como enviar material podem ser encontrados nos websites das Editoras, mas entenda antes o que elas querem. Se estão atrás de quadrinhos autobiográficos em preto e branco prontos pra imprimir, aquela sua idéia pra uma história épica de ficção científica não vai colar. Finalmente, a Internet oferece uma série de opções de baixo custo pra que você mesmo publique o seu material.

A CAMINHO DO ESTRELATO Com um pouco de talento e muita perseverança, um emprego na indústria dos quadrinhos pode ser seu.

SUCESSO!

Entrar no mercado pode ser um processo longo e frustrante, mas conseguir uma carreira neste fantástico ramo vale muito a pena. "Seja otimista", encoraja Cassaday. "Ser pago pra contar histórias é uma das melhores coisas do mundo. Não dá pra sonhar com coisa melhor numa profissão". E você vai perceber isso também quando conseguir aquele estágio, ou receber uma avaliação do seu portfólio, ou publicar a sua primeira história em alguma Editora independente. "Imagine", diz Horn, "que sempre que você pensar em desistir, um punhado de outros artistas estão fazendo a mesma coisa... e vão desistir. Então, tudo o que você precisa fazer é aguentar firme e, cedo ou tarde, quando todo mundo estiver caindo fora, você pode chegar ao sucesso!"

INDICE

A

B

C

D

E

F

G

PANINI COMICS

PANINI GROUP
Diretor de Publicações
Marco M. Lupoi

Coordenador de Publicação
Luigi Mutti

APRENDENDO A DESENHAR

COM OS MAIORES MESTRES INTERNACIONAIS

PANINI BRASIL LTDA.
Diretor-Presidente
José Eduardo Severo Martins

Diretor-Administrativo e Financeiro
Roberto Augusto Bezerra

Diretor de Marketing e Distribuição
Márcio Borges

Analistas de Marketing
Célia Regina Falavigna, Laura Guaglia, Luciana Takamura

Diretor de Operações e Editorial
Ivam Ataíde Faria

Publicidade
Hit Publish – Tel: 5507-5775
Executiva de contas: Vivian Lama
vivian@publipanini.com.br
Site: www.publipanini.com.br

PRODUÇÃO EDITORIAL
MYTHOS EDITORA LTDA.
Diretores
Dorival Vitor Lopes, Helcio de Carvalho

REDAÇÃO
Editor-Chefe
Helcio de Carvalho

Diagramação
Altair Sampaio

Revisão
Alessandro Lima
Paulo França

IMPRESSÃO
Globo Cochrane Gráfica e Editora Ltda.

WIZARD ENTERTAINMENT
PRESIDENTE
Gareb S. Shamus

PRESIDENTE/COO
Fred Pierce

DISTRIBUIDOR NACIONAL
Fernando Chinaglia Distribuidora S.A.
R. Teodoro da Silva, 907
CEP 20563-900, Rio de Janeiro – RJ.
Fone: (21) 2195 3200

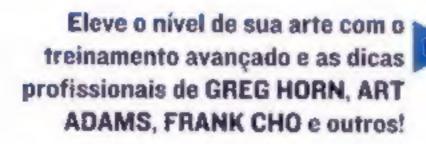
APRENDENDO A DESENHAR COM OS MAIORES MESTRES INTERNACIONAIS é uma publicação especial da Panini Brasil Ltda. **Administração e Publicidade:** Alameda Juari, 560 – Centro Empresarial Tamboré – CEP 06460-090 – Barueri – SP – Brasil. **Redação e Correspondência:** Av. Diógenes Ribeiro de Lima, 753 – CEP 05448-001 - São Paulo - SP – Brasil. Fone/fax: (11) 3021-6607.

O QUE VOCÊ TANTO QUERIA ACONTECEU!

Um livro compilando as melhores aulas de desenho elaboradas para a revista WIZARD PELOS MAIORES NOMES DO QUADRINHO INTERNACIONAL!

Comece com o básico que todo artista precisa aprender, com tutoriais passo-a-passo criados por **MICHAEL TURNER, ADAM HUGHES, KEVIN MAGUIRE** e outros!

Melhore suas habilidades com as aulas sobre desenho de figuras e narrativa dinâmica com **JIM LEE, GREG LAND, MIKE WIERINGO** e outros!

Eleve o nível de sua arte com o treinamento avançado e as dicas profissionais de **GREG HORN, ART ADAMS, FRANK CHO** e outros!

CAPÍTULOS BÔNUS:

- **FERRAMENTAS DE TRABALHO** o que você precisa para começar a desenhar agora!
- **AMOSTRAS DE ROTEIROS** teste suas habilidades com roteiros reais do premiadíssimo escritor Brian Michael Bendis!
- **COMO PREPARAR UM PORTFÓLIO** transforme seu hobby artístico em uma brilhante carreira no mercado de quadrinhos!

R$ 35,90

Se você aspira se tornar um desenhista de quadrinhos, esta obra é indispensável! Se não tem aspirações a desenhista, com o livro você conhecerá todos os bastidores de criação por trás desta que já é mundialmente considerada *A NONA ARTE!*